LE PREMIER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDEO

NEC
NINTENDO
SEGA
AMSTRAD
ATARI
SNK

PLAYER ONE

N° 4

C'EST NOEL
DES JEUX PLEIN LA HOTTE

DEMENT
LES PLANS POUR WONDER BOY III

CONCOURS
GAGNEZ UNE NEO-GEO

POSTER
SHINOBI A L'AFFICHE

15 F

M 4413 4 15,00 F

MENSUEL - DEC. 90

LE PREMIER MAGAZINE EUROPEEN CONSACRE AUX CONSOLES DE JEUX

LE EDITO

Nouveau Player One s'est mis aux couleurs de Noël.

C'est un numéro plein de cadeaux que nous vous offrons ce mois-ci : Un super concours va permettre à l'un d'entre vous de gagner une NEO-GEO et à cinq autres de pouvoir en disposer pendant une semaine. Un poster vient enrichir nos pages et une nouvelle rubrique sur les bornes d'arcade arrive. Player One vous en donne toujours plus, c'est pas comme l'Education Nationale. Nous innovons en reprenant l'idée d'un de nos lecteurs pour les aides de jeux. Lisez l'encadré jaune à côté et envoyez-nous vos questions. Croyez-moi, nous n'en resterons pas là et dès le mois prochain vous aurez droit à de nouvelles surprises. En attendant, bon Noël à tous.

Sam Player.

A QUI ECRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à : SAM PLAYER, PLAYER ONE, 31, rue Ernest Renan 92130 Issy-les-Moulineaux.

Pour la rubrique Trucs en Vrac, (pages 38 à 41), toutes vos lettres sont les bienvenues. Envoyez vos propres trucs, vos trouvailles les plus extras Attention, les meilleurs seront publiés Ecrivez à Soizoc, PLAYER ONE, 31 rue Ernest Renan 92130 Issy-les-Moulineaux.

Pour les Plans et Astuces (pages 42 à 45) adressez votre courrier à Pierre ou à Sam.

Si vous êtes bloqués dans un jeu, écrivez à S.O.S PLAYER ONE, 31 rue Ernest Renan 92130 Issy-les-Moulineaux, sans oublier d'indiquer le nom du jeu est le niveau où vous perdez.

Si vous voulez faire passer une petite annonce gratuitement Envoyez-la à : Petites Annonces PLAYER ONE - 31 rue Ernest Renan 92130 Issy-les-Moulineaux.

SOMMAIRE

- 2 - EDITO
- 3 - SOMMAIRE
- 4/5 - COURRIER
- 6/16 - STOP INFO
- 20/21 - MADE IN JAPAN
- 22 - SUPER CONCOURS PLAYER ONE
- 23 - ABONNEMENT
- 24/33 - TESTS DE JEUX
- 34/35 - POSTER
- 36/37 - TESTS DE JEUX
- 38/41 - TRUCS EN VRAC
- 42/45 - PLANS ET ASTUCES
- 46/60 - TESTS DE JEUX
- 62/63 - BEST OF ARCADE
- 64/65 - TELE ZAP
- 66 - TOP 10

MADE IN JAPAN
En direct du Japon, les dernières nouveautés débridées.

C'EST NOEL
Des tests de jeux pour vous aider à choisir vos prochaines cartouches.

POSTER
Shinobi s'affiche en double page dans PLAYER ONE

BEST OF ARCADE
La sélection Made in PLAYER ONE des meilleurs jeux d'arcade.

CONCOURS
Gagnez une NEO-GEO, la plus belle et la plus chère des consoles.

PLANS ET ASTUCES
Toutes les aides de jeux et les plans pour WONDER BOY III.

PLAYER ONE est une publication de MEDIA SYSTEME EDITION
31, rue Ernest Renan 92130 ISSY LES MOULINEAUX Tél : 40 93 07 00
Directeur de la publication : Alain KAHN
Directeur de la rédaction : Philippe MARTIN
Rédacteur en chef : Pierre VALLS
Responsable de la fabrication : Sabine CHAVANNE
Secrétaires de la rédaction : Catherine MAILLARD Agnès VIDAL NAQUET
Rédaction : Robert BARBE Cyril DREVET, Wander FRA,
Patrick GIORDANO Iggy Christophe POTIER, Olivier RICHARD,
François SORNAY, Charles VILLOUTREIX
Couverture : Olivier VATINE
Plans : Philippe LECONTE
Publicité : Tél : 40 93 07 88
Responsable de la publicité et du marketing : Corinne FOUCART
Assistant de gestion : Christophe CANTALOUP
Administration : Sylvie BRUTINAUD Françoise LE MÉTAYER

Concept visuel : Fabienne ZWILLER
Maquettiste PAO : Frédérique VANDREPOTE
Maquette, composition et photogravure : PIM Création Tél. 47 39 14 11
Impression : SIMA Torcy
Service abonnements : Catherine PRONOST Tél. 40.93.07.00
France et communauté postale : 1 an/11 numéros - 150 FF
Par avion : Europe 315 FF Dpts outre-mer 350 FF
Territoires outre mer : 440 FF Afrique 385 FF
Média Système Édition SA au capital de 250 000 F
RCS Nanterre B341 547 024 Commission paritaire n° en cours
Distribution NMPP Dépot légal septembre 1990

Tous les documents qui nous sont envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

Permanence téléphonique tous les mercredis de 10 à 18h

Courr

Happy kids ! Y'a Noël qui se pointe, c'est le moment de vous faire offrir tout un tas de jeux et pourquoi pas une nouvelle console. Je ne sais pas combien de lecteurs de Player One ont fait les manifs du mois dernier, mais je trouve qu'ils ont bien assuré, à part les quelques zouaves qui n'ont pas encore fait la différence entre un shoot'em'up et la réalité. Dommage. Joyeux Noël à tous.

Sam.

Hella Sam,

Je trouve ta revue super : les tests sont géniaux et ton mode d'évaluation des jeux est cool. Je pense que l'on peut dire :

Si tu ne lis pas Player One,

t'as plus qu'à te faire moine.

Mais, big problème : la Neo-Geo n'est pas testée ! Et Sam-plairait de voir ce qu'elle vaut... Alors Sam-arche ? Autre problème : pas beaucoup de tests pour la Game Boy. Pourtant, la Game Boy est une console fun ! Qu'est-ce-qu'on Som-use ! Sur ce... Ciao Sam...

Jean-Pierre, le roi des supers

Salut Jean-Pierre,

Tu te plaignais que la Neo-Geo ne soit pas testée, va donc voir dans les pages 14 à 16. Si nous ne l'avions pas testée avant, c'est parce que nous trouvions que les prix de cette console étaient trop élevés, mais avec le système de location, ça change tout... Quant à la Game Boy, on l'adore, mais nous ne testons que les jeux qui sont distribués officiellement et dont les notices sont traduites en français, voilà le pourquoi du comment. Bon, c'est pas que Sam-antha Fox, mais il faut que je réponde aux autres. Bye Jean Pierre.

Sam

Salut Sam,

Ton équipe, toi et moi, avons eu une super idée. Vous, d'avoir créé Player One et moi de l'avoir acheté, car on y trouve vraiment ce qu'on veut. Je pense qu'une page de Trucs en plus serait la bienvenue. Au fait, imbécile que je suis, j'ai raté le premier numéro. Alors, comment pourrais-je l'avoir ? Ciao.

Un fan, Xavier

Lusse Xavier,

Pour les Trucs en Vrac, lis donc la lettre de "PPXL", il n'est pas du tout de ton avis. Quant aux anciens numéros, tu peux les commander en envoyant un chèque de 22 F (15 F par numéros et 7 F de frais de port) à l'adresse du magazine. Ciao Xavier.

Sam

*

Salut Sam, ici Robonec

Je t'écris de la casse pour te dire que mes fusibles ont grillé sous la lecture prolongée de Player One. C'est la première fois que je reste fidèle à un magazine et que je participe autant. Mais, malheureusement, les fusibles de certains n'ont pas grillé, parce qu'il n'y a pas assez de tests Megadrive : dans le dernier numéro, 2 seulement. Je te dis ça parce que je vais bientôt m'en brancher une sur mes circuits et je voudrais savoir les jeux disponibles. Autre chose, j'ai une idée pour vous, vous pourriez faire une rubrique pour les jeux à éviter absolument. Bon, je te laisse, il me reste des fusibles à remplacer. Un salut rouillé de la casse.

Cédric

Salut grille-circuit,

Bon, je crois qu'il faut que je revienne une nouvelle fois sur les problèmes des jeux Megadrive. Nous ne testons que les jeux qui sont distribués officiellement, pour des problèmes de traduction des textes à la fois à l'écran et sur la notice. Et ceci dans votre intérêt. Pour ton idée de rubrique sur les jeux à éviter

ier

absolument, nous avons tout juste la place de tester les bons jeux et nous pensons qu'il vaut mieux parler de ce qu'on aime et oublier ce qui ne nous plaît pas, je crains donc que ton idée aille te rejoindre à la casse. Ciao Cédric.

Sam

*

Salut Sam,

Je veux te dire en premier que Player One est génial !!! Il y a quand même un petit problème. Dans les 3 premiers Player One, il y a des plans pour Zelda II, j'aimerais bien que vous fassiez pareil avec un jeu Sega (Wonder Boy III, ou un autre jeu). Par contre je suis d'accord avec "J'ai les idées tordues", pour la rubrique "S.O.S nerfs prêts à lâcher". Je te quitte pour reprendre ma lecture de Player One.

Super Segoman

Salut Super Segaman,

Pour les plans sur Sega tu vas être ravi, puisque dans ce numéro, nous publions ceux de Wonder Boy III... Ah ! Nous en venons enfin à la proposition de "j'ai les idées tordues". Alors là, je dois dire que j'ai été éblouï. Nous avons reçu un courrier considérable nous demandant de créer cette nouvelle rubrique et nous allons le faire dès le prochain numéro. Envoyez-nous le titre du jeu et l'endroit où vous êtes bloqués à "S.O.S", Player One, 31, rue Ernest-Renan 92130 Issy-les-Moulineaux. Bravo à "j'ai les idées tordues" pour sa proposition.

Sam

*

Salut Sam,

Je pense que Player One est un magazine super. Moi, je l'adore et je sens que je vais rester longtemps une de vos meilleur(e)s lecteurs. Si je vous écris, c'est parce que je trouve que c'est une idée géniale de publier un poster, mais c'est très navrant de devoir déchirer une page de test pour accrocher le poster. J'espère que vous y réfléchirez. Longue vie à Player One.

LA fille.

Bonjour LA fille,

OK, vous vouliez un poster, vous l'avez eu. Vous râlez parce que derrière ce poster il y a des tests de jeu et vous avez raison, mais pour l'instant, nous ne pouvons pas faire autrement. On va quand même essayer de trouver une solution, mais ce ne sera pas pour ce numéro. Désolé.

Sam

*

Bravo Sam,

C'est le troisième numéro que vous sortez et je suis le premier lecteur mécontent de votre magazine ayant le courage de signer. C'est pour cette raison que j'espère voir ma lettre dans le n°4 de Player One. Première remarque : Vous n'êtes absolument pas le "premier magazine de consoles de jeux vidéo", renseignez-vous. Deuxième remarque : arrêtez de faire des jeux de mots idiots sur le nom des lecteurs qui se décarcassent pour trouver des astuces. Troisième remarque : Player One est un magazine pour ceux qui ont la chance d'avoir une NES ou un SMS. Pour les autres, il n'y a pratiquement rien. D'autres magazines font mieux sur ce point, désolé. Et dernière remarque : un peu de modestie, merci. En attendant votre prochain numéro, bon courage.

Frédéric Culat

Cher Frédéric,

Je te félicite pour ton courage et n'hésite pas à publier ta lettre. A Player One, nous sommes prêts à écouter les critiques et à en discuter. Honnêtement, je ne connais pas d'autre magazine consacré uniquement aux consoles de jeu. Tu aurais dû, dans ta lettre, me préciser le nom de cet autre canard. Pour les jeux de mots sur les noms des lecteurs qui nous envoient des trucs, ce n'est absolument pas méchant, juste amusant, et nous ne cherchons à vexer personne. Pour ta dernière remarque, sache que lorsque nous avons créé Player One, nous voulions aussi nous adresser aux possesseurs de huit bits, ce que ne faisait pratiquement aucun autre magazine. Quant aux tests de jeux sur les autres machines, nous avons fait le choix de ne parler que de l'import officiel pour des raisons que j'ai déjà données et, parfois, nous avons un peu de retard sur la concurrence, mais c'est dans votre intérêt. De plus, essaie de trouver un autre canard où les tests de jeux sur consoles sont aussi poussés et précis que dans Player One et tu me l'envoies. Salut Frédéric, j'espère que tu continueras à nous lire.

Sam

LA MASTER SYSTEM

La Master System n'est pas près de baisser les bras face aux consoles 16 bits ! Virgin lance, cet hiver, une série de trois jeux d'une qualité incroyable, pour cette bonne vieille 8 bits. Ces trois grands titres sont déjà des méga hits sur Megadrive, ils devraient cartonner sur sa petite soeur !

MOONWALKER

Testé sur Megadrive dans ce numéro, Moonwalker est légèrement différent sur Master System ! Les graphismes sont bien évidemment moins fins que sur 16 bits, et la bande sonore moins impressionnante, mais cela surclasse une grande partie des jeux 8 bits.

GHOULS AND GHOSTS

Impressionnant ! Tel est le mot qui caractérise le plus la version Master System de ce must de l'arcade. Dans cette suite de Ghosts and Goblins, Arthur repart sauver sa princesse. Rendez-vous vers janvier-février pour s'éclater sur vos TV !

MICKEY MOUSE

Il sortira en même temps que la sublime version Megadrive et n'a pas à en rougir. Jamais les graphismes de la Master System ne se sont autant surpassés. L'univers acidulé de la célèbre petite souris ne manquera pas de vous étonner. La souplesse de ses mouvements ainsi que ses expressions sont totalement surprenants. Disponible fio janvier, début février.

Cette version est beaucoup plus axée sur la baston que celle sur la Megadrive. Un petit jeu sympa, disponible vers janvier- février.

A quelques mois du lancement de la Master System II, cette nouvelle génération de jeu 8 bits marque un tournant capital dans la vie de cette console. Espérons que les prochains mois confirment cette tendance...

Signifie qu'il s'agit d'un jeu d'arcade-aventure comme Link ou Wonder Boy.

Pour un shoot'em up (jeu de tir) comme Duck Hunt ou R-Type

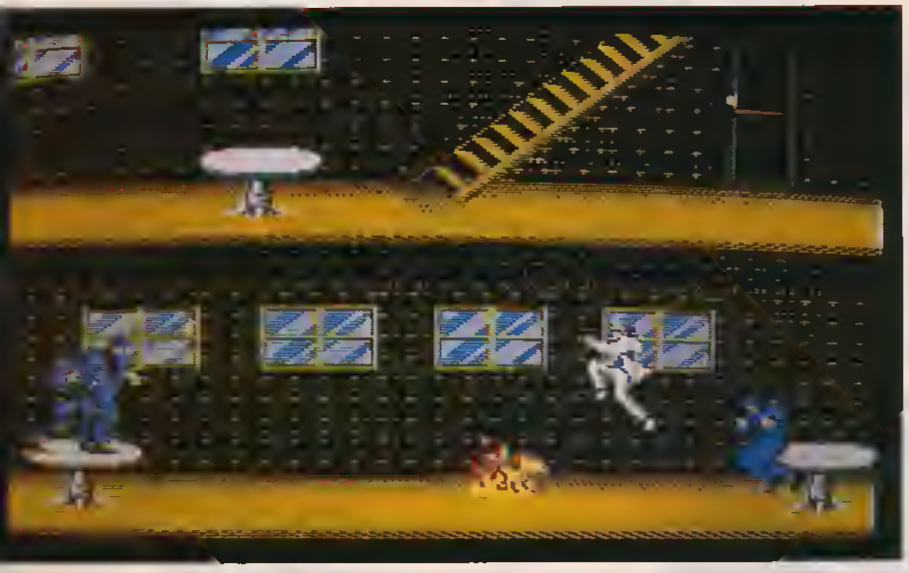
jeu avec un pistolet comme Operation. Wolf ou Wild Gunman

indique que l'on peut jouer à un joueur.

Indique qu
même ter

Ce jeu es
(jeu de ca

CONTRE-ATTAQUE !



1 2 *Ghouls And Ghosts*
4 6 *Mickey Mouse*
5 7 *Moonwalker*
8 *Master System II, sans doute disponible l'année prochaine*

MERCI MARIO

Les gagnants du concours NINTENDO vont pouvoir passer un joyeux Noël. Sans plus [illegible] des heureux vainqueurs :

1er prix :
Fanny Hygne a gagné 1 console NINTENDO control deck + 1 jeu + 1 sac de sport NINTENDO + 1 abonnement d'un an à PLAYER ONE.

2e prix :
Michael Aouiche a gagné 1 console NINTENDO control deck + 1 jeu + 1 sac de sport NINTENDO.

3e prix :
Christophe Guérard a gagné 1 console NINTENDO control deck + 1 jeu + 1 sac à dos NINTENDO.

4e et 5e prix :
Jean-Michel Croizé et Sylvain Druart ont gagné 1 console NINTENDO control deck + 1 jeu.

6e au 10e prix :
Jennifer [illegible], Yohann Sinaïdé, Marc [illegible], Olivier Guillemin et Jérôme Nunes ont gagné 1 sac de sport NINTENDO.

11e au 20e prix :
Laetitia Tron, Johan Le Boec, Jérémie Moreno, [illegible], Cécile Maréchal, Guillaume [illegible], Frank Lahar, Mickaël Lemoux, Julien Grenche, Stéphane Pasquier et Guillaume [illegible] ont gagné 1 sac de sport NINTENDO.

21e au 50e prix :
Trong Tien Nguyen, Stive Mak, Stéphane Tamboisson, Isabelle Neuphou[illegible], Laurent Metzinger, Pascal Grecu, [illegible] Salader, Amaury [illegible], Brice [illegible], Jean [illegible], Guillaume [illegible], Mikaël Le Lurron, Stéphane [illegible], [illegible], Jalal, Thomas Paris, [illegible] Rio, Marcel Pagnon, Franck Martyrou, Guillaume [illegible], Joël [illegible], Alexandre [illegible], [illegible], Mathieu Guy, Laurent Maio, Amy M., Adrien [illegible], [illegible] Plisson, Fabien Brémont, Franck Tual et Jean René Pantaléon ont gagné 1 tee-shirt NINTENDO.

Bravo à tous, et pour les autres, les bonnes réponses étaient les suivantes :

Question n° 1 :
B : Nintendo Entertainment System.

Question n° 2 :
A : Link.

Question n° 3 :
C : Crevette, l'ami des petits.

Question n° 4 :
B : Teenage Mutant Hero Turtles.

Question n° 5 :
B : 5 épreuves.

CHAMPION !!..

AVEC les SUPER TRUCS ET STRATÉGIES POUR JEUX

NINTENDO ®

Enfin disponible en France, le livre des secrets divulgués. Les 60 jeux **NINTENDO®** les plus répandus sont ici présentés, analysés et les stratégies gagnantes dévoilées, avec les trucs, codes et mots de passe qui vous éviteront des heures de frustration !.

Super Mario Bros.2, Legend of Zelda, Wizarda and Warriors, Megaman 2, The Adventura of Link, etc.

256 pages
Prix : 125 F
(port com

BON DE COMMANDE à adresser à EDITIONS RADIO, 189, rue St-Jacques 75005 PARIS
Je désire recevoir au prix indiqué ci-dessus, le livre SUPERTRUCS ET STRATÉGIES NINTENTO P4
NOM _____
ADRESSE _____
CHjoint ☐ Chèque postal ☐ Chèque bancaire

l'on peut jouer à deux en ps.

adapté d'une borne d'arcade è), comme Shinobi.

Jeu de combat comme Double Dragon

Jeu de plate-forme comme Mario I et II.

ATARI 7800... RETOUR VERS LE PASSE !

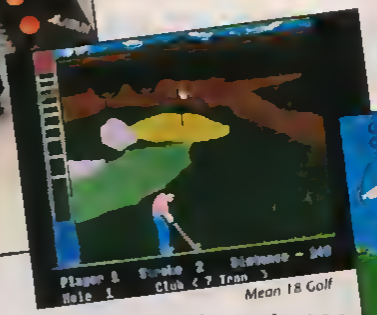
A l'ère des consoles 16 bits (et bientôt 32 bits), Atari lance sur le marché francais une console vieille de plus de quatre ans. Après avoir fait un flop aux USA, ils tentent de profiter du boom actuel pour liquider leur stock dans notre beau pays ! Séquence frissons...

Dans les âges préhistoriques de la console, un géant nommé Atari régnait en maître absolu sur la tribu des vidéo-maniaques. Après de prospères saisons, vint une autre peuplade très cruelle et très bien organisée : les micro-maniaques. Et la console disparut de la surface de la terre. Complètement ? Non, seul un petit clan d'irréductibles barbares, jaunes aux yeux bridés (les Nippons !), ont résisté à l'envahisseur. Grâce à leur chef Nintendo et à leur sorcier Sega, les Nippons ont reconquis le monde à la force de leur paddles. Et Atari se remit à rêver à son pouvoir passé. Mais l'histoire ne se répète pas...

Design kitch !

400XL, 800XL, 2600, 7800, CA TOURNE PAS ROND CHEZ ATARI

On aime bien les chiffres chez Atari ! Aprés le succés de la VCS 2600, ils lancent en 1987 aux USA la 7800. Si pour l'époque elle paraissait effectivement un peu mieux que la 2600, autant dire tout de suite que même au côté d'une Nintendo, elle fait figure de pièce de collection ! Le processeur central est un 6502, un des ancêtres de la micro-informatique (Apple II, Commodore 64...), travaillant au rythme de 1,79 MHz (yark !, yark !). La résolution graphique de l'image est de 242x320 (c'est plus qu'une Master System mais à l'écran ça ne se voit pas du tout !).



Mean 18 Golf

La palette de 256 couleurs est le seul point positif de ce "contre-rendu", malheureusement elle est inexploitée. Autre bon point, le scrolling est géré hard . Et pour terminer en beauté, signalons que la 7800 ne possède que deux canaux sonores, en mono bien évidemment !

Des consoles aux capacités limitées comme la Nintendo ou la Sega arrivent à s'en tirer grâce à une logithèque de haute qualité (Super Mario, Zelda, Alex Kidd, Shinobi...) et on aurait pu espérer le même phénomène sur la 7800. Eh bien non, même les titres forts comme Mario, Pole Position ou Miss Pac Man sont laids, peu colorés, lents et surtout, ce qui est le plus grave, ont un certain problème de jouabilité !

MINI PRIX MAIS ELLE FAIT LE MINIMUM

La 7800 se rattrape sur le prix : 690 F pour la console et de 140 F à 190 F pour les cartouches, c'est pas cher ! Mais le rapport qualité/prix n'est pas bon. Ses prix correspondent à ceux de la Game Boy qui, à notre avis, apporte un plaisir de jeu plus important !

Pole Position

Chez Player One, nous déconseillons donc l'achat de cette console, à moins que vos finances ne vous permettent pas mieux... ■

Crevette, l'ami des petits

CARACTERISTIQUES

ATARI 7800	144 Ko Rom maxi (cartouches)
Compatible avec la VCS 2600	**Résolution** : 242 x 320
Processeur : 6502 (1,79 MHz)	**Couleurs** : 256
Capacité mémoire : 4 Ko Ram,	**Son** : 2 voies mono
	Prix : 690 F

Pour les simulations de guerre.

Pour les simulations sportives

Jeu de rôle.

Jeu d'aventure

MEGADRIVE JAPONAISE

GAME GEAR

GAME BOY

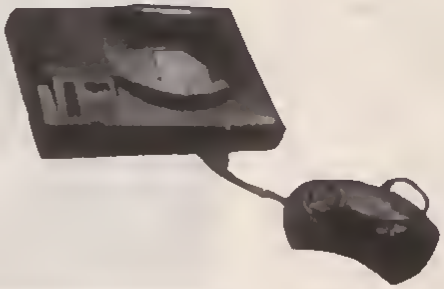
VOUS LES CHERCHEZ ?

NOUS LES AVONS A DES PRIX INCROYABLES !

SOFTAGE

67 RUE DES FONTINETTES
62100 CALAIS

V.P.C : 21.35.25.05



REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS AU :

TEL : 21.36.37.71

FAX : 21.35.13.90

MEGADRIVE ET GAME GEAR SONT DES MARQUES DEPOSEES PAR SEGA ENTERPRISE LTD
GAME BOY EST UNE MARQUE DEPOSEE PAR NINTENDO

MICKEY Mouse

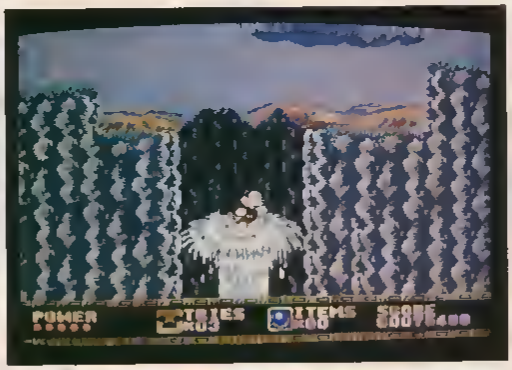
Le voilà ! **Le Jeu** sur **Megadrive** ! Le méga hit, l'extase totale, la révélation, le top des tops ! Avec **Mickey Mouse** c'est une nouvelle génération de jeu qui débarque sur la **Sega 16 bits**. Des graphismes d'une qualité et d'une beauté à faire pâlir Picasso. Des animations plus fluides que la farine Francine. Et tout l'univers de Mickey condensé dans une seule cartouche. Imaginez que vous vous promenez dans un décor fait de pâtisseries et de bonbons, lorsque vous êtes soudain attaqué par des biscuits et des soldats de plomb.

Vous comprenez pourquoi ce jeu est un véritable événement ! Test complet le mois prochain, disponible fin janvier, début février. ■

WORLD CUP ITALIA 1990

Sorti le mois dernier sur **Megadrive**, **World Cup Italia** n'a pas déclenché l'enthousiasme de la rédaction ! Encore sous le charme de **Formation Soccer** sur la console Nec, on espérait qu'une 16 bits ferait encore mieux. Eh bien non, le rendez-vous est raté !

World Cup n'est pas très agréable à jouer, les graphismes sont indignes de la Megadrive et la bande sonore très discrète. Le terrain, vu de dessus (comme **Kick Off**, un hit sur ordinateur), n'est pas du meilleur goût et paraît bien petit ! Bref, la première simulation de foot sur Megadrive n'est pas une réussite. Espérons que ce n'est que partie remise. ■



BUBBLE GHOST

Le premier jeu français sur Game Boy s'appelle Bubble Ghost et est développé par Infogrames. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, il est excellent et tient la dragée haute à ses concurrents japonais et américains. Bubble est un petit fantôme fantasque accompagné d'une bulle. Pour diriger cette bulle, il souffle dessus ! Sa tâche n'est pas facile, sa route est hérissée de dangers pas piqués des vers. Je vous emballe le tout avec une des meilleures musiques disponibles sur cette console. Aucune date de sortie n'est annoncée pour le marché français. Mais que fait la police ?

Et enfin... les jeux de réflexions !

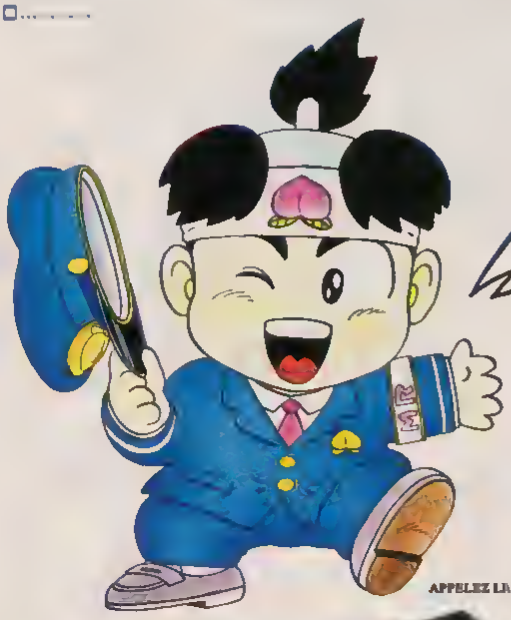
Evidemment chaque jeu est désigné par plusieurs pictos : ex. : Double Dragon est un jeu de combat à deux joueurs, adapté d'une borne d'Arcade.

SODIPENG PC ENGINE

DECOUPEZ CETTE LISTE DE NOEL POUR.

- ☐ PAPA
- ☐ MAMAN
- ☐ GRAND MERE
- ☐ .....

POUR NOEL JE VEUX JOUER!!



OFFREZ MOI:

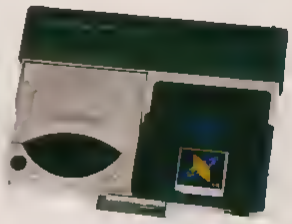
- ☐ SUPER GRAFX + 1 JEU 1990 Frs*
- ☐ CD ROM+CORE GRAFX+1 JEU 3990 Frs*
- ☐ CORE GRAFX + 1 JEU 1290 Frs*
- ☐ CD ROM 2990 Frs*

COCHEZ LA CASE

APPELEZ LA (16)96 96 95 72 POUR CONNAITRE LA BOUTIQUE PC ENGINE LA PLUS PROCHE DE CHEZ VOUS

PLUS DE 100 JEUX DEJA DISPONIBLES DE 299Frs A 399 Frs!

COMPATIBLES AVEC
LA CORE GRAFX
LA SUPER GRAFX
LA PC ENGINE GT



"LA SUPER GRAFX EST INCONTESTABLEMENT LA CONSOLE DU FUTUR"
TILT supp.No83

"...LA VEDETTE DE L'ANNEE 91"
JOYSTICK Juillet 90

*Prix publics conseillés.

TOUTES NOS CONSOLES SONT EQUIPEES DU BOITIER AUDIO VIDEO PLUS

Distributeurs à l'étranger:

ESPAGNE	BENELUX	SUISSE
TOUR VISION SA	*J.P ELECTRONICS*	*LOGICOSOFTWARE*
358 55 86	(02) 720 93 80	212 65 212

IMPORTATEUR DISTRIBUTEUR

SODIPENG

(16)99.08.89.41
HOT LINE(16)99.08.95.72

CORE GRAFX, SUPER GRAFX et CD ROM2 sont des marques déposées par NEC.

Disponibles dans les meilleurs points de vente, AUCHAN, BOULANGER, CARREFOUR, CONTINENT, FNAC, MAJUSCULE, PLEIN CIEL, VIRGIN MEGASTORE

KLAX

Certaines mauvaises langues trouvaient les jeux Lynx très beaux mais moins intéressants que ceux de la Game Boy. Elles n'avaient pas dû voir Klax.

Cette cartouche allie, en effet, l'intérêt des meilleurs jeux Game Boy à la superbe réalisation des jeux Lynx. Pour ceux qui ne connaîtraient pas ce méga hit, résumons : des tuiles de couleur déboulent sur un tapis roulant. A l'aide d'une palette, vous devez les empiler dans une cuve d'une contenance limitée. Le seul moyen de faire disparaître les tuiles est de former des klax, c'est-à-dire des assemblages horizontaux, verticaux ou diagonaux de trois tuiles de même couleur. Pour passer chaque niveau, il faut accomplir une mission différente, donnée par la machine (genre : réussir trois klax horizontaux).

Ca a l'air simple mais ce jeu est dingue. Moi qui n'avais jamais aimé Tetris, je suis tombé amoureux de Klax, et comme un bonheur n'arrive jamais seul, la version Lynx est encore meilleure que celle de la Nec. Les graphismes sont excellents avec de superbes couleurs, et le fait de jouer dans le sens de la hauteur (l'écan pivote) apporte vraiment un plus. Rien à reprocher non plus aux animations et aux bruitages, qui proposent même de superbes voix digitalisées. La jouabilité est parfaite, et le Continue infini qui d'habitude me hérisse dans les jeux d'action, m'apparaît ici comme une bonne option. De loin le meilleur jeu de la Lynx. ■

Iggy

95%

EN RESUME

KLAX d'ATARI

- Console : LYNX
- Genre : jeu de réflexion
- Graphisme : 90 %
- Son : 88 %
- Durée de vie : 90 %
- Player Fun : 95 %

SLIME WORLD

Slime en anglais, ça veut dire matière gélatineuse. Une planète faite entièrement de slime, ça ne doit pas être très beau... sauf sur la Lynx.

Attiré par ses richesses, Todd se rend sur la planète Slime. Malheureusement pour lui, ce monde est un véritable enfer. Entièrement composé de slime, il est peuplé d'ennemis et couvert de boue corrosive. Heureusement, les flaques d'eau qui traînent un peu partout, lui permettent de se refaire une santé. Pour lui faciliter la tâche, la planète est bourrée de passages secrets et d'objets très utiles (multiplicateur de tirs, bouclier, carte, jet...). C'est dans ce contexte charmant que Todd devra accomplir six missions différentes, dotée chacune de son propre scénario. Ma préférée reste la quatrième qui vous oblige à vous échapper avant la submersion complète de la planète par le slime. On speede vraiment dans cette course contre la montre, et on se fait des cheveux blancs en essayant de trouver les champignons qui retardent la fin.

Slime World est un jeu sympa, un peu répétitif mais heureusement sauvé par le mode multijoueur (jusqu'à huit par le câble comlynx) et par une excellente réalisation. Car il faut reconnaître que les graphismes et les animations sont en grande partie, responsables du plaisir que l'on éprouve à jouer. J'aime bien, mais si vous ne devez acheter qu'un jeu ce mois-ci, précipitez-vous sur Klax ■

Iggy

75%

EN RESUME

SLIME WORLD d'ATARI
Prête par
HAZARDOUS AREA

- Console : LYNX
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 90 %
- Son : 75 %
- Durée de vie : 85 %
- Player Fun . 78 %

NOUVEAU ! TU PEUX BOSSER ET T'ECLATER !

Avec le nouveau micro-ordinateur Amstrad 6128 Plus, tu peux bosser et t'éclater !

Sur tes disquettes, tu révises tes cours : tes maths, ton français, ta géo ou ton anglais. Tu programmes, tu écris sur traitement de textes. Rien de tel pour bien bosser et se perfectionner en micro-informatique.

Sur cartouche, éclate-toi comme un fou avec les meilleurs jeux dans tous les domaines : Arcade, Action, Simulation, Réflexion etc...
L'Amstrad 6128 Plus, il est extra.

Pourquoi Plus ? Parce que c'est la nouvelle version de l'ordinateur le plus vendu en France. Et des Plus, il en a : un super look, un graphisme somptueux (32 couleurs parmi une palette de 4096), un son stéréo époustouflant et deux lecteurs : le lecteur de disquettes 3 pouces, compatible avec le 6128 et le lecteur de cartouches, pour lire les nouvelles cartouches Amstrad.

C'est un véritable micro-ordinateur, livré complet avec un écran stéréo, un clavier intégrant un lecteur de disquettes 3 pouces et un lecteur de cartouches Amstrad, une manette de jeu, et un jeu de simulation de course automobile « Burnin' Rubber » sur cartouche.

Et en plus, il ne coûte que 2 990 F TTC en version monochrome, ou 3 990 F TTC en version couleur.

* Prix public généralement constaté en version monochrome

à partir de
2990 F TTC*
COMPLET

Pour tout savoir sur le 6128 Plus, tapez 3615 code Amstrad et lisez Amstrad Cent Pour Cent, dans tous les kiosques.

Je souhaite recevoir une documentation sur le nouvel ordinateur Amstrad 6128 Plus

Nom _____ Prénom _____ Age _____

Adresse _____ Tél. _____

Ville _____ Code postal _____

Envoyer ce bon à : AMSTRAD BP 73 - 72/78, Grande Rue 92310 SEVRES

PLAYER 4

NEO-GEO

LOUEZ LA CONSOLE LA PLUS PUISSANTE ET LA PLUS CHÈRE DU MONDE !

Il existe dans la jungle orientale des consoles, une machine culte. Inaccessible par son prix, démesurée par ses performances, elle nous fait tous fantasmer. La Neo-Geo débarque dès ce mois-ci sur les côtes normandes, du côté de chez Guillemot (l'importateur officiel). Player One vous dresse le portrait d'une star !

SUPER POWER

La salle est silencieuse. Toute l'attention est captivée par une grande et fine boîte de plastique noir. Oui, cette cité noire, on enfiche une énorme cartouche par la large trappe du dessus. Clic ! L'écran sursaute et la magie commence. Avec la Neo-Geo, vous en prenez plein les yeux, mais aussi, plein les oreilles.

Ouvrons la boîte ! Le microprocesseur est la pièce maîtresse d'une

NEO-GEO NEO- NEO-GEO NEO-GEO

console sur la Neo-Geo il y en a deux ! Le premier de ces messieurs est un Motorola MC 68000 (16/32 bit), c'est le même que sur la Megadrive sauf qu'il est cadencé à une fréquence deux fois plus élevée (12 MHz), donc il travaille plus vite. Le second est un Z80 (8 bit) identique à celui de la Master System (fréquence à 4 MHz). Le tout accompagné de deux processeurs made by SNK lui-même, chargés de l'affichage et des effets visuels, entre autre le zoom (zoom hardware) ou les défilements de décor (scrolling hardware). Pour le son, un processeur Yamaha de 13 voies dédié.

Une fois à l'écran, cela donne 4 096 couleurs affichables parmi 65 536 nuances ! Associé à une résolution très fine, on peut déjà la comparer aux bornes d'arcade de moyenne gamme ! Ou rajoute qu'il n'est pas sick super compétitif, une petite carte de mémoire pour sauvegarder jusqu'à 27 parties bien réussies et l'on obtient le système de la classe en matière de vidéo-jeux.

Maintenantes

Mais là, si cela fait cool, c'est un moyen de passer à la caisse ! 3 450 F pour la console et 1 790 F pour chaque jeu, ce barbe à un scandale et on se remet à rêver à la Super Famicom de Nintendo. Ces performances sont proches et sont pris dual à celui de la Megadrive, quand elle sera distribuée officiellement en France. Enfin, vous se consoler, on peut toujours louer la Neo-Geo pour 300 F la semaine (1 console et un jeu) ou acheter la console et louer les jeux (100 F la semaine). ■

(Jeu consulté par la [illegible])

NEO-GEO NEO-GEO

CREPUSCULE

COMMANDER P
TELEPHONE A
(16.1)64.30.34.

NEC

CORE GRAFX +UN JEU 1190 F

SUPER GRAFX +UN JEU 1890 F

PC ENGINE GT TURBO EXPRES 2390 F

CD ROM 2 2690 F

ADAPTATEUR 2 JOUEURS	189
ADAPTATEUR 5 JOUEURS	278
CD ROM SYSTEM CARS	329
ADAPTATEUR SG/CH	379
JOYPAD NEC	279
JOYSTICK NEC	149
JOYSTICK NOMI	189
RED ALERT (CH)	398
SUPER DARIUS (CH)	398
SIDE ARS (CH)	398
GOLDEN AXE (CH)	368
DARIUS PLUS (SD)	428
GRAND ZORK (SG)	389
GHOULS AND GHOSTS (SG)	439
TEX STRIDER (SG)	N.C
AFTERBURNER	329
BATMAN	329
BLOODY WOLF	379
BULL FIGHT	379
DEVIL CRUSH	329
DIE HARD	379
DON DOKO DON	329
DOWN LOAD	378
F1 TRIPLE BATTLE	379
F1 CIRCUS	329
FINAL BLASTER	328
FORMATION SOCCER	329
GONDLA SPEED	338
HELL EXPLORER	329

MONKY SKY II	
KLAX	
KNIGHT RIDER	
LOAD RUNNER	
NARIA PRO WRESTLING	
NINJA SPIRIT	
NINJA WARRIOR	
OPERATION WOLF	
P47	
PC KID	
POWER LINE BASEBALL	
PUZNIC	
RABIO LEPER	
RASTAN SAGA II	
MONOBLOCK	
RELATTES ROVER	
SUPER FOOLISH MAN	
SUPER STAR SOLDIER	
SUPER VOLLEY BALL	
TIGER HELI	
VALKIRY'S ADVENTURE	
VIGILANTE	
N COORT TENNIS	
N RINE	
XEVIOUS	

SEGA MEGADRIVE version francaise (garantie par le constructeur)

CONSOLE SEGA MEGADRIVE 1890 F
+ 1 Altered Beast
+ 1 Manette de jeux

ALEX KIDD	299
BASEBALL	369
BASKETBALL	369
FORGOTTEN WORLDS	369
GHOSTBUSTERS	369
GHOSLS N'GHOSTS	449
GOLDEN AXE	369
GOLF	449
LAST BATTLE	369
MOONWALKER	369
MYSTIC DEFENDER	369
RAMBO 3	299
REVENGE OF SHINOBI	369
SOCCER	299
SUPER THUNDERBLADE	369
SPACE HARRIER 2	369
SUPER HANG ON	369
THUNDERFORCE 2	369
THUNTOE	369
ZOOM	299

CARTOUCHE MEGADRIVE JAPONAISE (NOUS CONTACTER)

POUR SEGA 8BITS GAMEGEAR GAMEBOY NOUS CONTACTER

SNK NEO-GEO

CONSOLE NEO-G 3390 F

BASEBALL STAR PRO.
BOWLING
CYBER LIP
KING OF MONSTER
MAGICIAN LORD
NAM 1975
NINJA COMBAT
RIDING HERO
SUPER SPY
TOP PLAYER'S GOLF

LYNX

LYNX (+4 JEUX)
BLUE LIGHTENING (DISPONIBLE)
CHIP CHALLENGE (DISPONIBLE)
ELECTROCOP (DISPONIBLE)
GAUNTLET (DISPONIBLE)
GATES OF ZENDOCON (DISPONIBLE)
KLAX (DISPONIBLE)
SLIME WORLD (DISPONIBLE)

GX 4000

(* TITRE A PARAITRE)

BATTLE COMMAND*	289
BETHOM	298
BARBARIAN 2	289
CRAZY CARS II*	289
DOUBLE DRAGON	289
EPIX WORLD OF GAMES*	289
FIRE AND FORGET2	289
KLAX	289
L'EMPIRE QUI HAIMAIT*	289
MIDNIGHT RESISTANCE*	289
NAVY BARLE*	289
NO EXIT	289

OPERA THUNDERBO	
SPIKERARE*	
SKITCHBLADE*	
PLOTTING*	
ROBOCOP 2*	
TENNIS COP	
TIETIN *	
TONT*	
WILD STREETS*	

RETOURNER A: CREPUSCULE B.P.113 77400 LA
NOM/PRENOM. . . . . .
ADRESSE . . . . . .
VILLE. . . . . CODE POSTAL. . . . . .
TITRES/CONSOLE | PRIX
. . . . . TEL . . . .
. . . . . MODE
. . . . . PAIEME
. . . . . ❑ C CHEQ
FRAIS DE PORT . . . . . +15f . . . . ❑ CHEQ B
❑ C REMBO
TOTAL . . . . . .
❑NEO.GEO❑NEC❑LYNX❑GX4000❑SEGA MEGA

LA NEO-GEO

TOP PLAYER'S GOLF

Comme son nom l'indique, c'est seulement le top des jeux ! Pour les fans du genre, c'est la simulation ultime, le rêve en cartouche. Des graphismes extraordinaires, des commentaires vocaux et une ergonomie parfaite. Kaaaah Lovely !

BASEBALL STARS PROFESSIONAL

Le baseball est un sport très particulier, très difficile à adapter sur console. Cette version est carrément délirante, avec des joueurs hilares et des commentaires en voix digitalisée, pendant tout le match ! C'est comme à la TV !

MOMO NERO

C'est de loin le soft le moins bon du lot. Une course de moto sur Neo-Geo, on s'attendait à quelque chose de grandiose. Malgré de jolis graphismes sont moyens pour une telle machine, l'animation souffre d'une mauvaise qualité et de plus, sur notre cartouche, le son grésillait. Il arrive que les joueurs qui ont payé 1 790 F pour ce divertissement, se plaignent pas les locaux de SNK.

MAGICIAN LORD

Tout simplement sublime. Les graphismes, l'animation et les bruitages de ce jeu de castagne sont vraiment exceptionnels. Malgré un niveau de difficulté très élevé, on adore. On idolâtre même.

SUPER SPY

C'est un clone d'Operation Wolf à la différence que le personnage peut bouger, filer des coups de latte et des bretts et utiliser différentes armes. De plus la réalisation est incroyable. On s'y croirait.

Avec tout un clone de tout jeux de Puzzle

Peut-être un peu trop simple à terminer pour l'acheter, mais louez-le sans crainte. Fabuleusement délirant.

NINJA COMBAT

Pour changer, la réalisation est d'enfer. Les "casse-leur la gueule" évoluant sur l'autres consoles, n'ont plus qu'à aller se rhabiller. Malheureusement, il se finit en moins d'une après-midi.

A n'acheter sans aucune réserve mais super en location. ■

Cinoxou et Iago (vraiment sur Iron !)

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES DE LA NEO-GEO

Microprocesseur : 68000 (12 MHz), Z80 (4MHz)

Mémoire : 40 méga-octets ROM maxi (cartouches) !

64 Ko RAM

Coprocesseurs : VDP, LSI

Son : 13 voies stéréo, FM, PSG, PCM

Couleurs : 4 096 parmi 65 536

Prix : 4 390 F

Courez vite chez Micromania, il y a plus de 100 000 logiciels et cartouches de jeux à des prix déments pour la fin de l'année

DES PRIX DEMENTS... DES PRIX DEMENTS...

POWERMONGER *ST et Amiga* ~~299F~~ 199F	**NINJA TURTLES** *Amstrad Disc* ~~159F~~ 119F
WHEELS OF FIRE + Chase HQ + Turbo Out Run + Hard Drivin + Powerdrift *Amstrad Disc* ~~249F~~ 199F *ST et Amiga* ~~299F~~ 199F	**EDITION N° 1** + Silkworm + Double Dragon + Xenon + Gemini Wing *Amstrad Disc* ~~249F~~ 179F *ST et Amiga* ~~249F~~ 179F

Non stop en décembre Micromania ouvert 7 jours/7 même le dimanche

Ne manquez pas l'événement le 1er décembre. MICROMANIA ouvre un nouveau magasin !

MICROMANIA LA DEFENSE — NOUVEAU

Centre Commercial des 4 Temps-Niveau 2
Rotonde des Miroirs - RER La Défense
Tél. 47.73.53.23

MICROMANIA FORUM DES HALLES

LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE spécialisé en logiciels de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux

5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale
Niveau -2 . Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

Nouveau Rayon Gameboy en Libre Service

Ouvert tous les Dimanches de Décembre de 13h à 20 h

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

GALERIE DES CHAMPS (Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle / Etoile
Métro George V . Tél. 42.56.04.13

Nouveau Rayon Gameboy en Libre Service

Ouvert tous les Dimanches de Décembre de 13h à 20 h

PRINTEMPS HAUSSMANN

64, Bd Haussmann . Espace Loisirs sous-sol 75008 Paris
Métro Havre Caumartin - Tél. 42.82.58.36

PRINTEMPS VELIZY 2
CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2

Niveau 1 . Rayon Musique-Micro . Tél. 34.65.32.91

PRINTEMPS NATION

2125, Cours de Vincennes . 4e étage . 75020 PARIS
Métro RER Nation . Tél. 43.71.12.41

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

GENIAL !

La montre jeu vidéo à cristaux liquides

149 F ou GRATUITE

pour toute commande d'au moins 450 F de logiciels sur Amstrad, Amigo ST, PC. Jeux disponibles : (Course Auto, Tennis, Foot)

3615 MICROMANIA
UN GAMEBOY
A GAGNER CHAQUE SEMAINE

Vous pouvez aussi commander en téléphonant au 92.94.36.00 - Livraison garantie par Colissimo

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE

PL16 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (attention ! Consoles : 50 F)	+ 20 F
Précisez Cassette ☐ Disk ☐ Cartouche ☐ Total à payer =	F

NOM .....
ADRESSE .....
.....
Code postal ..... Tél .....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration — / — Signature

☐ T.Shirt PLAY AGAIN M L XL (entourez votre taille)
☐ T.Shirt HIGH SCORE M L XL (entourez votre taille)
☐ Montre MICROMANIA

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ... je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 10 F pour frais de remboursement) N° de Membre (facultatif) ...

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX AMSTRAD 464 AMSTRAD 6128 SEGA PC 1512 ATARI-ST AMIGA NEC LYNX GAMEBOY MEGADRIVE GX 4000

La GAMEBOY, une qualité de jeu incomparable!!

LA CONSOLE + TETRIS 590 F
+ les écouteurs stéréo
+ le câble vidéo link permettont de relier 2 Gameboy.

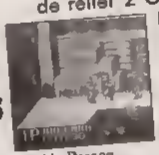
SPECIAL MICROMANIA 1 AN DE GARANTIE SUR TOUTES LES CARTOUCHES

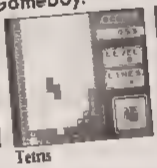
CHEZ MICROMANIA PLUS DE 70 TITRES DISPONIBLES A PARTIR DE 145 F

OFFRE EXCLUSIVE MICROMANIA

LA CONSOLE + 3 JEUX 990 F

Double Dragon, Tétris, Super Marioland
+ les écouteurs stéréo
+ le câble vidéo Link permettont de relier 2 Gameboy.


Double Dragon


Tetris

Super Marioland

NOUVEAUTES A VENIR	
Beetle juice (Arcade)	245F
Bubble Ghost (Plateforme)	245F
Chase HQ (Course Auto)	245F
Chessmaster (Echecs)	245F
Curtis Stranges Golf (Sim.)	245F
Days of Thunder (Course Auto)	245F
Dragon's Lair (Action)	245F
F1 Race (Course Auto)	245F
Ghost'n Gobblins (Arcade)	245F
Hunt for Red October (s marin)	245F
Jordan VS Bird (Basketball)	245F
Kid Nikki (Action)	245F
Klax (Réflexion)	245F
Kung Fu Boy (Arts Martiaux)	245F
Korodice (Reflexion)	245F
Mechanoids (Arcade)	245F
Monster Truck (T Terrain 4X4)	245F
Mr Chin's Gourmet Paradise	245F
Pro Wrestler (Simul. Catch)	245F
Robocop (Arcade)	245F
R Type (Arcade)	245F
Shogun Force	245F
Side Pocket (Billard)	245F
Soccer Mania (football)	245F
Super Chinese Land (Plateforme)	195F
The Gremlins (Arcade)	245F

PROMOTION SPECIAL NOEL 145 F	
Asmik World (Plateforme)	145F
Cosmo Tank (Arcade)	145F
Dead Heat Scrambble (Course)	145F
Pinball Party (Flipper)	145F
Solar Striker (Shoot'em up)	145F
Zoids (Arcade)	145F

Pour réalisation, seul serveur d'impression

TOP 15 GAMEBOY	
Double Dragon (Arcade)	245F
Teenage Mutant Turtle Ninja	245F
Batman (Plateforme)	245F
Spiderman (Arcade)	245F
Ghostbusters 2 (Arcade)	245F
Vampire Killer/Castle Vania	245F
Boulder Dash(Arcade)	245F
Skate or Die (Skateboard)	245F
Fortress of Fear (Action)	245F
Paperbos (Arcade)	245F
Dr Mario (Nouveau Tetris)	245F
Gargoyle's Quest (Plateforme)	245F
Super Marioland (Plateforme)	195F
Tennis (Sim. tennis)	175F
Nemesis (Shoot'em up)	195F
Alley Way (Casse Brique)	175F
After Burst (Action)	245F
Amida	245F
Alien Heiankyo (Plateforme)	175F
Baseball (Sim Baseball)	195F
Baseball Kids(Sim Baseball)	175F
Battle Ping Pong (Sim)	245F
Beach Volley (Sim.volley)	245F
Blodia (Reflexion)	195F
Boxing (Sim Boxe)	195F
Bugs Bunny (Plateforme)	195F
Burn Fighter (Arcade)	195F
Card Games (Jeux de Cartes)	195F
Dexterity (Réflexion)	195F
Duck Tales (Plateforme)	245F
F 1 Boy (Course Auto)	245F
Final Fantasy (Aventure)	245F
Flappy (Reflexion)	195F
Flipull (Ident Plotting)	195F
Godzilla	245F

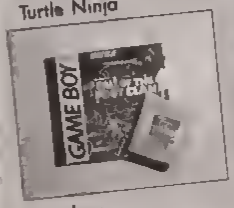
Golf (Simul.golf)	195F
Hyperload Runner (Plateforme)	195F
Lock'n Chase (Type Pacman)	195F
Lunar Lander (Arcade Espace)	245F
Master Karateka (Act /Combat)	195F
Mickey Mouse (Plateforme)	195F
Motocross Maniacs (Motocross)	195F
Northstar Ken (Kung Fu)	245F
Othello(Réflexion)	195F
Palamedes (Réflexion)	245F
Penguin Land (Plateforme)	195F
Pipe Dream (Réflexion)	195F
Pitman (Plateforme)	195F
Popeye (Labyrinthe)	195F
Puzzle Boy/Kwirk (Reflexion)	195F
Puzzle Road/Daedalian Opus	195F
Puzznik (Réflexion)	245F
Billion (Réflexion)	195F
Qix (Réflexion)	175F
Quarth (Arcade/Reflexion)	195F
Ranma 1/2 (Arcade)	195F
Revenge Gator (Flipper)	245F
Road Star (Action)	245F
Rupan Sansei	245F
Saki Dai Boken (Kung fu)	245F
SD (Wargame)	195F
SD Rupan 3 (Tableau)	195F
Snoopy (Arcade)	175F
Soccerboy (Sim Football)	195F
Sokoban/ Boxxle (Reflexion)	195F
Space Invaders (Shoot'em up)	195F
Space Warrior (Tableau)	195F
Tasmania Story (Plateforme)	195F
Volley Fire (Arcade)	195F
Wars	245F
World Bowling (Sim bowling)	195F

Achetez ces 4 Hits et recevez GRATUITEMENT la sacache MICROMANIA d'une valeur de 199 F

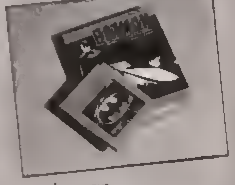
OFFRE EXCLUSIVE CARTOUCHES

980 F les 4 jeux et la sacoche

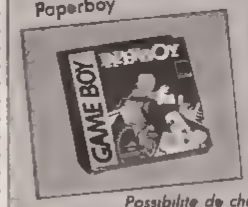
Turtle Ninja



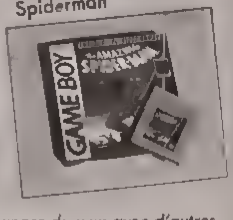
Batman



Paperboy



Spiderman



Possibilité de changer de jeux avec d'autres titres à 245 F, offre limitée aux stocks disponibles

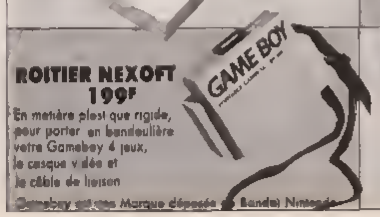
TOUTES LES DESCRIPTIONS DES JEUX SUR 3615 MICROMANIA

MICROMANIA publie le 1er catalogue des jeux sur GAMEBOY Demandez-le dans les magasins et en vente par Correspondance

La boutique du Gameboy

LIGHT BOT 275 F
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir

SACOCHE GAMEBOY 199F
En tissus plastifié pour porter à la ceinture votre Gameboy, 4 jeux le casque stéréo et le câble de liaison



ROITIER NEXOFT 199F
En matière plast que rigide, pour porter en bandoulière votre Gameboy 4 jeux, le casque v déo et le câble de liaison

Gameboy est une Marque déposée de Bandai Nintendo

GAMELIGHT 145 F
Éclaire l'écran de votre Gameboy

POUR COMMANDER
92.94.36.00

depuis Paris composer le
16.92.94.36.00

3615 MICROMANIA

Vous pouvez aussi utiliser le bon de commande de la 1re page. A envoyer à MICROMANIA, BP 114 06560 VALBONNE

Venez tester les nouvelles consoles dans les magasins du Forum des Halles, des Champs Elysées et de la Défense

LA CONSOLE SEGA MEGADRIVE

+ le jeu Altered Beast
+ 1 manette de jeux

PRIX SPECIAL 1790 F

VERSION FRANÇAISE OFFICIELLE garantie par le constructeur

ADAPTATEUR MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
CONTROL PAD MEGADRIVE	119F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F

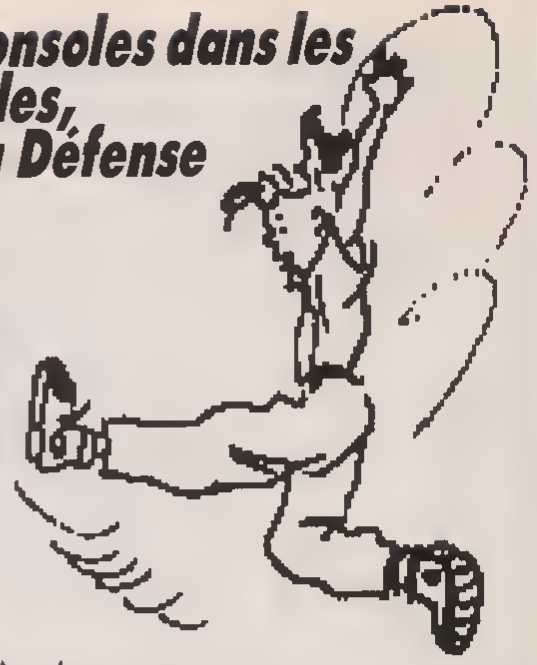
NOUVEAU

TOP 10 MEGADRIVE

Revenge of Shinobi (Kung Fu)	369F
Golden Axe (Arcade)	369F
Ghouls n' Ghosts (Plateforme)	449F
Mystic Defender (Arcade)	369F
Last Battle (Arcade)	369F
Rambo 3 (Action)	299F
Alex Kidd (Plateforme)	299F
Forgotten Worlds (Arcade)	369F
World Cup Soccer 90 (Sim. Foot)	299F
Super Hang On (Sim. Moto)	369F

AUTRES TITRES A VENIR :

After burner 2 (Arcade)	389F
Atomik Robokid (Arcade)	389F
Baseball (Sim)	369F
Basketball (Sim)	369F
Battle Squadron (Arcade)	389F
Budokan (Arts Martiaux)	349F
Burning Force (Arcade)	389F
Columns (Reflexion)	389F
E Swat (Arcade)	389F
Ghostbusters (Action)	349F
Golf (Sim)	449F
Hard Drivin (Course Auto)	389F
Hell Fire (Arcade)	389F
J Buster Boxing (Sim)	389F
Klax (Réflexion)	389F
Moonwalker (Arcade)	369F
Populous (Strategie)	349F
Road Blasters (Course Auto)	389F
Shadow Blasters	389F
Space Harrier 2 (Arcade)	369F
Stormlord (Plateforme)	389F
Strider (Arcade)	389F
Super Thunderblade (Arcade)	369F
Super Monaco GP (Course F1)	389F
Sword of Sodan (Arcade)	349F
Thunderforce 2 (Arcade)	369F
Wrestler War (Catch)	389F
Zoom Golf (Arcade)	349F



MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

Non stop en décembre
Micromania ouvert 7 jours/7 même le dimanche

LA CONSOLE GX 4000 990 F

+ 2 manettes de jeux
+ le jeu Burning Rubber (Caurse Auto)

TOP GX 4000

Robocop 2 (Action)	295F
Navy Seals (Action)	295F
Pang (Arcade)	295F
Shadow Warriors (Karaté)	295F
Batman (Action)	295F
Opération Thunderbolt (Arcade)	295F
Barbarian 2 (Combat à l'épee)	295F
Fire and Forget 2 (Course Auto)	295F
Tennis Cup (Simulation)	295F
Klax (Reflexion)	295F
No Exit (Action)	295F
Switchblade (Plateforme)	295F

AUTRES TITRES A VENIR :

Chase HQ 2(Course Auto)	295F
Strider 2 (Arcade)	295F
Plotting (Réflexion)	295F
Dick Tracy (Action)	295F
Epyx World of Games (Sports)	295F
Wild Streets (Kung fu)	295F
Crazy Cars II (Course auto)	295F
Tintin sur la Lune (Action)	295F
L'espion qui m'aimait (Arcade)	295F
Spiderman (Arcade)	295F
Toki (Arcade)	295F
Battle Command (Simul Vol)	295F
Badlands (Arcade)	295F
Stunrunner (Arcade)	295F
Cyber 273 (Simul Helico)	295F

LA LYNX, LA 1re CONSOLE DE JEUX PORTABLE AVEC ECRAN COULEUR

LA CONSOLE LYNX 1490 F + 4 JEUX
(Surf, Bmx, Skateboard, Footbag)

TOP LYNX

Blue Lightening (Arcade)	275F
Chip Challenge (Arcade)	275F
Electrocop (Arcade)	275F
Gates of Zendocon	275F
Gauntlet (Arcade)	275F
Shine World (Arcade)	275F
Klax (Reflexion)	275F

AUTRES TITRES A VENIR :

Road Blasters	275F
Zarlord Mercenary	275F
Rampage (Larry the lab..	275F
Shangai	275F
Xenophobe	275F
Red Baron	275F
Vindicators	275F
3D Barrage	275F
Tournament Cyberball	275F
Ninja Gaiden	275F

Made in Japan rapportera tous les mois, du pays du Soleil Levant, les nouveautés sur vos machines préférées. Attention, certains jeux ou machines, présentés dans ces colonnes ne sortiront peut-être que dans plusieurs années en France.

NEC

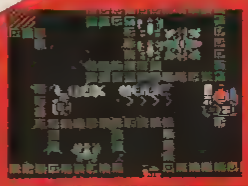
Comme nous le prévoyions le mois dernier, Noël réussit à la PC Engine. On commence très fort avec deux musts de Sega dont un n'a même pas encore été adapté sur Megadrive. J'ai nommé Thunder Blade et Out Run. Les graphismes sont très corrects et pour l'animation, l'excellent travail de Nec Avenue sur l'adaptatioo d'After-Burner II, nous incite à l'optimisme.

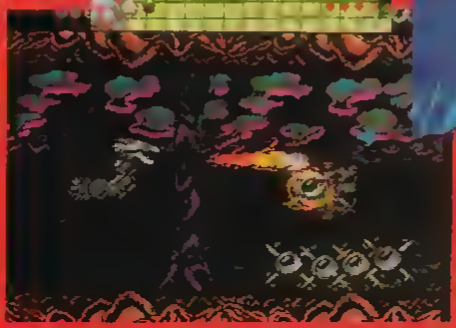
Serait-ce la proximité des fêtes ? Une bonne partie des sorties japonaises se singularise par des graphismes très mignons. Dans le genre "jeu réservé aux plus petits mais qui va plaire aux grands", voici Märchen Maze, tiré d'Alice au pays des merveilles. Zipang, un jeu de plateforme à la Solomon's Key, plaira également à tous les âges. On reste dans le mignon tout plein avec Domber Man, un Pac Man évolué aux graphismes excellents. Quoi, les amateurs de shoot'them'up' sont en manque ? Qu'ils se rassurent : Burning Angel, un tac tac boum boum style Gunhed, Violent Soldier, plus proche de R-Type et Saint Dragon, un hit d'arcade, s'occuperont de leur cas.

Les fans de sport ne sont pas oubliés non plus, avec la sortie de Taito pro Wrestling, un catch très graphique.

Côté CD ROM, accrochez-vous avec l'arrivée de YS II. Le premier du nom était déjà fabuleux et là, les graphismes sont encore plus géniaux (eh oui, c'est possible !). Les textes ? Ils sont toujours en japonais. Mais que ça ne vous empêche pas d'admirer les photos d'écran qui accompagnent cet article. Toujours sur CD ROM et complètement injouable pour ceux qui ne comprennent pas le langage, Master of Monsters, un jeu de rôle qui semble canon. Dites, messieurs les japonais, ça vous embêterait de faire vos jeux en version bilingue ? Dernières sorties CD du mois, Bass Tir est un beau wargame qui, grâce à un système d'icônes, semble jouable par un occidental et Ranma 1/2, un jeu de combat agrémenté de dessins animés qui cartonnent.

Mais l'actualité Nec, c'est également la sortie de la GAME AND TV, la console portable de Nec. Autant le dire, cette bécane écrase toutes les autres portables du marché : rien d'étonnant puisqu'il s'agit d'une PC Engine miniaturisée (185 x 108 x 46,8 mm et 560 g... quand je pense qu'on trouvait la Core grafx petite). Elle est bien évidemment entièrement compatible avec sa grande soeur, ce qui lui assure une ludothèque plus que respectable. Ne bisquez pas, Player One vous reparlera plus en détails de cette petite merveille qui coûtera malheureusement très cher (comptez 2 500 F dans notre beau pays).





1 et 2 Saint Dragon sur PC Engine
3 et 4 YS II toujours sur PC Engine
5 Märchen Maze encore sur PC Engine
6 Pop breaker sur Game Gear
7 et Shangai II
8 Le module DMG 07 de Nintendo

SUPER FAMICOM

Cette bécane est à peine sortie que, déjà, les nouveautés affluent. Dès mi-décembre, sortiront l'immanquable **Populous**, qui a l'air encore plus réussi que sur Megadrive, **Gradius**, un des grands classiques du shoot'them' up', et **Final Fight**, un jeu de castagne qui tue. Sans compter **Ghouls'n'Ghosts II** qui ne devrait pas tarder non plus. Les programmeurs japonais sont également en train de travailler sur un golf qui risque de casser la baraque. C'est fou le nombre de simulation de golf qui sortent en ce moment ! Et toujours pas d'importation officielle avant fin 1991. On va devenir dingue.

GAME BOY

Les petits bridés s'éclatent déjà sur **F1 Race**. Particularité de cette simulation de course automobile sur **Game Boy** : on peut jouer à quatre ! Mais comment relier 4 Game Boy entre elles, me répondrez-vous, l'air surpris ? Facile, **Nintendo** vient de sortir au Japon le module **DMG-07**, qui permet de remplacer l'actuel câble de connection (je rappelle qu'il n'autorise que 2 Game Boy) pour se connecter à quatre ! A deux c'était déjà le maxi bonheur, à quatre nous tendons à l'extase. F1 Race sort bientôt en France (janvier ?) mais aucune date n'est annoncée pour le DMG-07 (vite, vite Mr Nintendo !).

Radar Mission vous fera retrouver avec plaisir les parties de bataille navale, livrées pendant vos cours de maths. Deux modes : bataille navale classique pour le **Game A**, et tir au canon pour le **Game B**.

Un jeu d'aventure sur Game Boy, c'est possible ! **Aretha** le prouve. Les graphismes sont vraiment bien, malheureusement, comme tout jeu d'aventure, il y a beaucoup de textes et tout en japonais. Espérons qu'il sera traduit (au moins en anglais) car nous devons avoir ce type de jeu sur notre console portable préférée. Et on termine par **Pac Man**. Il aurait été étonnant qu'il ne soit pas adapté sur Game Boy. Cette version n'offre rien de nouveau, à part la possibilité de pouvoir l'emporter partout !

MEGADRIVE

Darius, très connu des possesseurs de PC **Engine**, s'installe sur Megadrive ! Le résultat est plus que détonant. Matez les graphismes de folie !

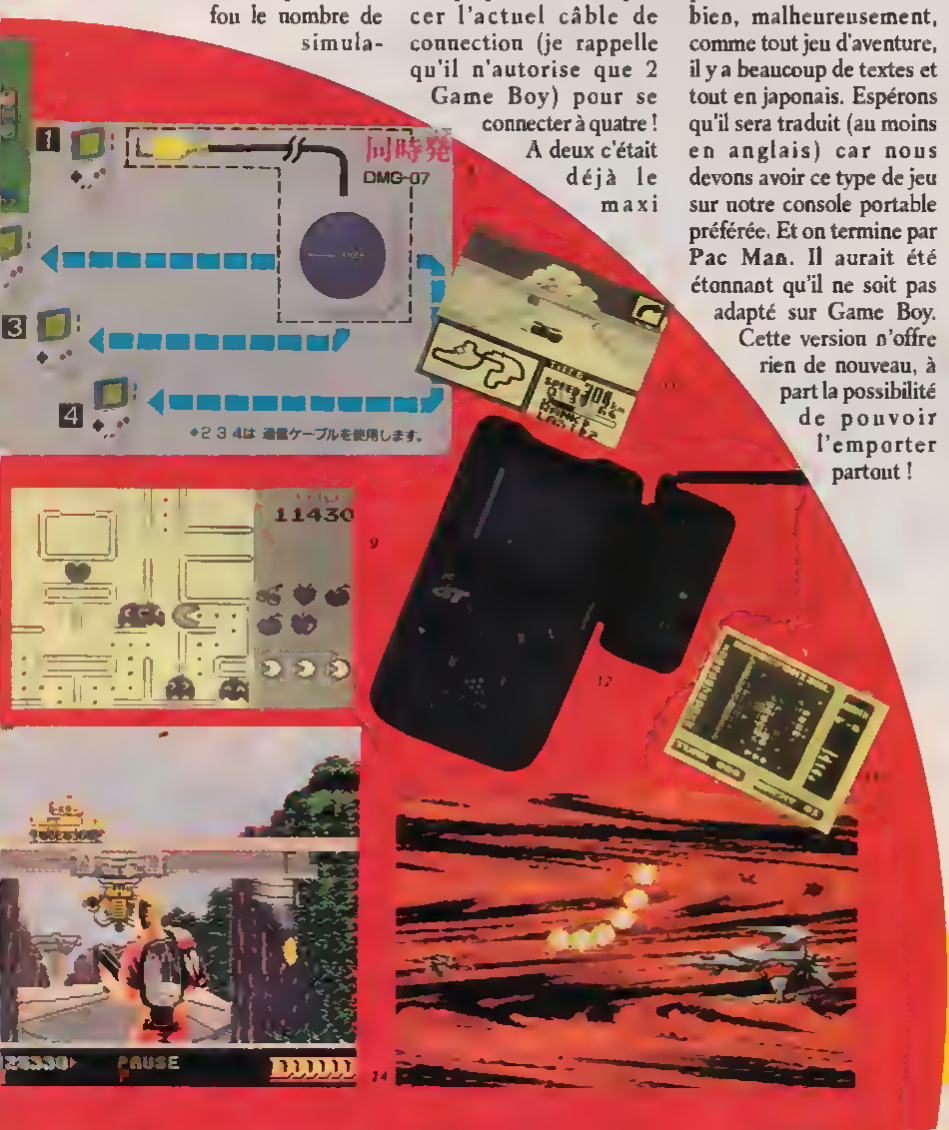
Dynamite Duke, est un mélange de **Super Spy** (sur **Neo-Geo**) et d'**Operation Wolf**. Votre personnage, vu de dos, distribue les coups de poing et les baffes à tour de bras, quand il n'est pas armé de son fusil mitrailleur. Pour les branchés de la castagne uniquement. Sorti le 27 octobre au Japon, rien de prévu chez nous !

Super Airwolf est l'adaptation du célèbre feuilleton (Supercopter in french) sur la **Sega 16 bits**. Il n'a rien à voir avec la version Nintendo puisque c'est devenu un shoot'em'up bon teint ! Aucune date de sortie au Japon, ni en France !

GAME GEAR

Player One s'est procuré une **Game Gear**, et on est tous tombé sous le charme de cette giga console. En attendant mars (date de sortie prévue) voici deux avant-premières : **Shangai II**, un Maj Jong (dominos chinois) est en cours d'adaptation par Sun Soft. Et pour finir **Pop Breaker**, un petit jeu d'arcade sympa Sayonara à tous ! ■

Iggy et Crevette, arrêtent le sake



9 Pac Man sur Game Boy
10 Dynamite Duke sur Megadrive
11 -F1 Race sur Game Boy
12 Le game and TV de Nec
13 Radar Mission sur Game Boy
14 Darius sur Megadrive

PLAYER ONE ET GUILLEMOT INTERNATIONAL PRESENTENT LE GRAND CONCOURS NEO-GEO

GAGNEZ 1 CONSOLE NEO-GEO AVEC 1 JEU ET 5 CONSOLES EN LOCATION

Répondez aux 5 questions à choix multiples
et adressez vos réponses,
sur carte postale uniquement à :
MSE PLAYER ONE, CONCOURS NEO-GEO,
31, rue Ernest - Renan,
92130 Issy-les-moulineaux

DATE LIMITE DE PARTICIPATION LE 31 DECEMBRE 1990

LES PRIX

1er Prix : 1 console NEO-GEO + 1 jeu

2e au 6e prix : 1 semaine de location d'une console NEO-GEO + un jeu

LES QUESTIONS :

1) Quel est le nom du fabricant de la NEO-GEO ?
A : MSE
B : SNK
C : BTS

2) Parmi ces trois jeux, un seul n'existe pas sur la NEO-GEO, lequel ?
A : Running Hero
B : Magician Lord
C : Top Player's Golf

3) Combien de jeux peut-on sauvegarder sur la carte mémoire de la NEO-GEO ?
A : 72
B : Aucun
C : 27

4) Combien de voix sonores stéréo y a-t-il sur la NEO-GEO ?
A : 13
B : 12
C : 10

5) Combien de couleurs à l'écran peut-on avoir en même temps sur la NEO-GEO ?
A : 2 S48 296
B : 4 096
C : 1 296

Les vainqueurs seront tirés au sort parmi les bonnes réponses Concours sans obligation d'achat.

ABONNE-TOI

TOUT DE SUITE A PLAYER ONE ET TU GAGNERAS UN NUMERO GRATUIT ET UNE SUPER CASQUETTE !

OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT

1 AN : 11 NUMEROS
150 F AU LIEU DE 165 F
ET UN SUPER CADEAU !

Pour pouvoir bénéficier de cette offre spéciale d'abonnement, renvoyez le bon de commande accompagné de votre chèque de 150 F* à l'adresse suivante : Média Système Edition 31, rue Ernest Renan 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX

PLAYER ONE, OUI !

Je veux bénéficier de l'offre spéciale d'abonnement et recevoir mon cadeau ! J'ai décidé de m'abonner 1 an (11 numéros) au magazine PLAYER ONE. Je joins un chèque de 150 F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom :

Prénom :

Adresse :

Ville :

Code postal

Signature obligatoire

Quelle est la marque de votre console ?

* Offre valable pour France métropolitaine et CEE (acheminement terre). Autres tarifs nous consulter

Michael Jackson's MOONWALKER

Aouuuuuh ! Michaël Jackson, la seule star qui devrait utiliser Mir Couleur pour être moins délavé, squatte la Mega-drive ! En avant la musique...

Michael serait-il un rampeur fou !

Si je vous disais que ce jeu est l'adaptation du film Moonwalker, vous ne me croiriez pas ! Si je laissais entendre que Michaël (Aouuuuh !) est le héros princi-pâle de ce soft pas ordinaire, tout le monde rigolerait ! Et si je terminais en annonçant froidement que c'est, sans conteste, l'un des jeux les plus originaux et les plus déments, disponibles sur console, j'attirerais subitement l'attention du public ! Eh bien, je le clame haut et fort : c'est vrai !

SALUT POUPEE !

Le but du jeu n'est pas bien compliqué. Des petites filles, répliques de l'héroïne du film, et leurs nounours, ont été kidnappés par d'infâmes vauriens ! Le séduisant Michael (Aouuuuh !) étant lui aussi "l'ami des petits" (copieur !), se précipite à pas de Moonwalk pour les délivrer. Mais la tâche n'est pas aisée, car les petites chéries sont bien planquées ! Outre un esprit particulièrement brillant, "z'avez pas vu moo lama ?", Michaël (Who's baaaad ?) dispose de divers pouvoirs que seul un mutant peut posséder.

Quand il donne un coup de pied ou un coup de poing, il dégage un petit halo étoilé qui a pour effet d'envoyer son adversaire à l'autre bout de la planète. Pratique ! Autre pouvoir, utilisable seulement quand sa barre d'énergie est au maximum, il se met à tournoyer sur lui-même et à entraîner ses ennemis dans une danse mortelle. C'est une méthode efficace mais gourmande en points de vie et guère utile sur les adversaires de fin de niveau. Dernier gadget, quand son niveau de vie n'est plus en haut de l'échelle, il nous exécute un petit pas de danse et envoie son chapeau qui lui revient tel un boomerang. Tout ennemi dans la trajectoire de son galurin en est assommé de stupeur !

Si, si, il danse !

J'oubliais une toute petite gâterie : au niveau 3-3, un rayon bleu traverse l'écran pendant une rapide seconde.

Si vous chopez ce rayon, votre Michaël (ouh !, aouuuuuh !) se transforme durant un temps limité, en un immense robot équipé d'un super rayon laser et de missiles à tête chercheuse. Qu'est-ce qu'il ne ferait pas pour nous épater !

HEY MICHAEL, BEAT IT !

Face à notre élégant Michaël (Aouuuuh !), un tas de zoulous, zombies, tueurs à gage et prostituées, font tout pour lui rendre la vie vraiment plus courte !

Le jeu est découpé en 4 niveaux de 3 stages chacun. A la fin de chaque niveau, vous attend un big ennemi pour un duel à mort. Si au premier, un petit coup de Danse Qui Tue suffit pour vous débarrasser de cette épreuve, à partir du niveau 2-3 cela devient franchement difficile ! Côté vilains, les surprises ne manquent pas ! On commence doucement avec des mecs en costard bleu, très faciles à avoir, mais rapidement vous vous retrouvez devant des joueurs de billard qui cassent leurs queues pour vous rouer de coups.

Tout aussi ennuyeux, les chats planqués derrière des portes ou des fenêtres alors que vous êtes allergique à leurs poils. Taille au-dessus, des loups commandés par un loup blanc, ne se gêneront pas pour vous envoyer en enfer à la fin du niveau 2. Mis à part les aliens qui vous shootent au rayon laser, mes préférés restent quand même les zombies verdâtres et assoiffé de sang du niveau 3 ! Attention aux araignées du dernier niveau, il y a danger...

En ce qui concerne les décors, ils sont au nombre de quatre. Le club 30 (un hotel de passe miteux), le parking (les girls sont dans des coffres de voiture, mais on peut aussi y trouver des bombes !), le cimetière (Thriiiiiiller !) et la caverne (certaines cavités sont cachées derrière les statues d'araignées, un petit coup de Power... et hop !). Portes, fenêtres, égouts, tombes, buissons, les petites filles sont planquées dans divers endroits qui peuvent aussi réserver quelques mauvaises surprises, restez vigilant ..

DIS MICHAEL, POURQUOI TU CRIES ?

Loin d'être un classique jeu d'arcade, Moonwalker se révèle être, au contraire, un fantastique jeu d'action arrosé d'une légère rasade d'aventure. Moonwalker puise sa force dans son incroyable richesse. Richesse des mouvements de Michaël (You know i'm baaaaad !), des décors, des ennemis et surtout source d'humour ! Votre personnage possède des tas de positions (de danse), qui ne servent pas directement pour le jeu, mais qui distraient beaucoup le joueur. La perfection de la fiction peut aussi servir d'exemple. L'animation de Michael (Shaouuuuw !) est irréprochable. Les graphismes sont très corrects et retranscrivent au pixel près, l'ambiance speedante du film.

Bref, un jeu sublime, qui change de ce que l'on a l'habitude de voir et qui motive, à lui tout seul, l'achat d'une Megadrive. Il suffit d'écouter la bande sonore (tous les grands titres de Jackson sont magistralement orchestrés) pour s'en rendre compte. Et puis je vais vous faire un aveu : Michaël Jackson, je l'adooooooooooore, Aouuuuuuh ! ■

Crevette, l'ami des petits et de Michaël

C'est la danse des zombies

Michael se prend pour Golde

5 Michaël pose pour Player !

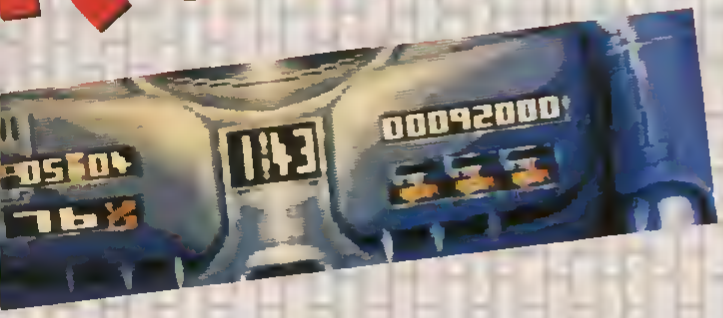
96%

EN RESUME

MOONWALKER de SEGA

- Console : SEGA MEGADRIVE
- Genre : Arcade-aventure
- Graphisme : 92 %
- Son : 99 %
- Duree de vie : 89 %
- Player Fun : 94 %

ROBOCOP



Arretez les dealers

Robocop est un des héros préférés des membres de la rédaction de Player One. Et ça tombe bien, tous les jeux le mettant en scène se sont avérés excellents. Et cette nouvelle version sur Amstrad n'échappe pas à la règle.

Matez un peu les super decors.

Votre missioo : arrêter les dealers, récupérer un maximum de Nuke (la drogue du futur qui fait des ravages), retrouver votre identité, et surtout, arriver au bout de chaque niveau proposé. Ce qui n'est pas une mince tâche.

CONNAITRE LE PARCOURS PAR COEUR

Pour l'iostant, la grande majorité des jeux qu'oo a vus tourner sur GX 4000 assurent méchammeot, côté difficulté. De même que Navy Seals (voir test dans ce même ouméro), Robocop 2 va faire grimper la dose de stress des pros du paddle. Attention aux crises de oerfs, gardez votre calme !

Les plates-formes mouvantes soot d'une traîtrise absolue, les tapis roulants foot perdre la tête, les tireurs embusqués rateot rarement leur cible, et des tonneaux surgissent à une rapidité vertigineuse. Mieux vaut connaître ce jeu sur le bout des doigts pour ne pas finir A La Casse Des Rob-flics. Et pour cela, vous disposez d'uo oombre limité de vies (ou reprend eo début de niveau à chaque fois que l'oo perd, dur !), de vos réflexes, et de votre assiduité. Heureusement que les balles de votre flingue oe sont pas comptées, c'est toujours ça de pris.

DES SAUTS DE CABRI

La difficulté de Robocop n'enlève rien à son Game Play. Ce qui signifie qu'on y prend un inteose plaisir, et qu'on s'éclate à s'eo tordre les neurones.

D'abord parce qu'il est Rapide : quaod vous connaissez bien les pièges disséminés sur votre chemin, vous pouvez fsire courir votre flic métallique comme un cabri. Ensuite parce que les combats y sont agréables, grâce à une excellente ergonomie du maniement du flingue. Ainsi, on peut tirer lorsque Robocop saute ou court, et même tirer en l'air (verticalement ou en diagonale) avec une grande Précision. Enfin, Robocop rend fou parce qu'il est tout simplement beau.

TIR ET REFLEXION

Entre chaque niveau, et probablement pour vous calmer les nerfs, se trouvent des stages intermédiaires. L'épreuve de tir est dans le plus pur style Operation Wolf, scrolling en moins (le décor oe change pas). Des bandits surgissent aux fenêtres des immeubles, vous devez les shooter le plus rapidement possible, et ce sans toucher les innocents disséminés dans le quartier. Cette partie permet de réajuster le viseur du rob-flic.

Une phase de jeu intermédiaire proche d'Operation Wolf

Des trous, des tonneaux, des aimants... Fais gaffe Robocop

Robocop 2 à la recherche de son identité

Quant à la recherche de l'identité de Robocop, c'est un tout autre type de jeu. Il s'agit en fait d'un casse-tête, dans lequel vous devez passer sur des puces permettant de recréer digitalement le Véritable Visage du Héros. Attention à la prise de tête...

DECORS ET COULEURS

Tout comme le son, les graphismes sont parfaits. On peut même affirmer que les décors touchent au sublime, avec ces murs suintants et ces vitres éclatées, ou ces traces de rouille dans l'usine de Nuke. Chaque détail est travaillé à l'extrême. On a là, un très bon aperçu des possibilités de la GX 4000. Et surtout la preuve que si les sociétés de développement assurent bien, les prochains jeux proposés sur ce format risquent de faire très très mal !

DECORS ET COULEURS SUBLIMES

Il est possible de jouer avec musique, ou bruitages. Les deux ensemble ? C'est impossible ! Le mieux est donc de varier les plaisirs, car la musique est superbe (avec ce son de Caisse Claire Diabolique qui a rendu fou Sam Player). D'autant plus qu'elle est différente à chaque stage, et que la GX 4000 propose un son stéréo. Par ailleurs, les bruitages donnent une vision plus réaliste du jeu. On sélectionne ces deux types de jeu au moment de lancer la partie, en appuyant soit sur le bouton Tir, soit sur le bouton Feu.

Tout comme le son, les

Notez le tableau de bord incrusté sur l'armure en bas de l'écran

GAME PLAY ET ORIGINALITE

Impossible de vous donner le détail des pièges et des situations rencontrés qui sont particulièrement nombreux et variés. Et surtout, Robocop 2 ne manque pas d'idées originales puisque certains types de sol, par exemple, vont inverser les commandes de direction de votre paddle pour un laps de temps. Vicieux, non ? !

N'oublions pas les plates-formes volantes, ou ces sortes d'énormes fours à micro-ondes qui vous aspirent en vous désintégrant. Votre niveau de vie s'affiche lui aussi d'une manière peu banale : en pourcentage, comme les notes de Player One. Et il y a bien d'autres trouvailles dignes d'intérêt que je vous laisse découvrir tout seul...

UN JEU INDISPENSABLE

Tout possesseur de GX 4000 doit posséder Robocop 2, c'est un soft qui risque fort de devenir l'un des classiques de cette toute nouvelle console. Animation, couleurs, son, graphisme, scrolling (d'une Beauté et d'une Fluidité remarquables), jouabilité...

Il est rare de trouver un jeu qui présente autant d'atouts. Je vous ai mis l'eau à la bouche ? Vos doigts vous démangent d'envie de vous jeter sur un paddle, pour aller ramasser quelques kilos de Nuke, et procéder à quelques arrestations sous l'identité de Murphy Robocop ? Pas de problème, vous avez notre soutien ! ■

Matt Murdock

94%

EN RESUME

ROBOCOP 2 de OCEAN

- Console : AMSTRAD GX 4000
- Genre : Jeu de plate-forme
- Graphisme : 95 %
- Son : 90 %
- Durée de vie : 95 %
- Player Fun : 90 %

Rabio Lepus Special

Rabio Lepus Special, c'est un peu Bugs Bunny au pays de R-Type avec en plus une pincée de délire à la Monty Python. Les scénaristes japonais devraient arrêter le saké !

Les shoot'em'up sur Nec sont nombreux ce mois-ci, et ils se complètent bien : W-Ring pour les débutants, Darius pour les enragés de la difficulté et Rabio Lepus pour... les autres.

JE REVE

Je ne vous parlerai pas en détails du scénario pour une raison bien simple. La version que nous avons testée n'a pas encore de manuel en français, et mes connaissances en japonais ne me permettent pas de vous dire exactement ce qui se passe. Enfin, pour ceux qui veulent tout savoir, voici ce que j'ai compris. Des méchants, venus du fin fond de l'espace (non, ce ne sont pas des petits hommes verts) ont kidnappé la fiancée de Rabio. Ce dernier, fou de rage, prend son courage à deux mains, décide de la délivrer et, en passant, d'exterminer les kidnappeurs.

Jusque là, c'est assez classique. Mais là où ça commence à délirer, c'est que le Rabio en question est un lapin. Non ? Si ! Je vois des lecteurs au fond de la salle qui se demandent comment un lapin peut faire la peau à une armée d'envahisseurs. En fait, Rabio est un lapin spécial. Ses pieds peuvent en effet se transformer en réacteurs et ses bras larguent des lasers. C'est assez pratique pour les disputes de ménage.

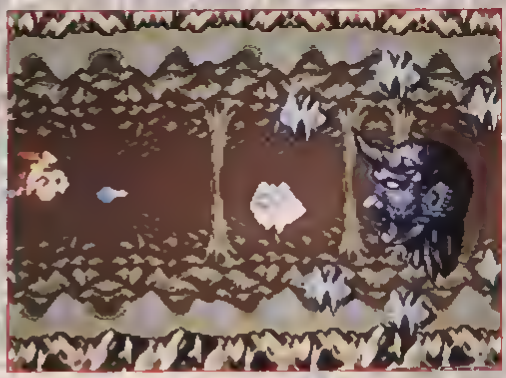
DE PLUS EN PLUS DINGUE

Comme si ce n'était pas suffisant, notre petit héros peut envoyer des missiles à tête chercheuse, qui partent dans tous les sens. Il n'y a pas mieux pour nettoyer un écran rempli d'affreux. Malheureusement, ces missiles sont en nombre limité. Utilisez-les à tout bout de champ et vous allez vous retrouver idiot, lors des passages difficiles. Il ne restera que votre bouclier pour vous protéger et comme celui-ci ne peut encaisser qu'un nombre limité de coups...

Appelez moi Rabio l'invincible

Comme d'habitude, certaines cibles larguent des bonus, mais là encore, on persiste dans le délire. Rabio doit ramasser des carottes, des noeuds papillons et même un chat. Les carottes remontent le niveau de sa protection et le noeud papillon augmente la fréquence de son tir. Quant au missile, comme on pouvait le penser, il donne un stock de missiles supplémentaires. Très sympa ! Mais le bonus le plus utile est le chat. Il apparaît rarement mais si vous arrivez à l'avoir, votre lapin devient invulnérable pendant quelque temps. D'abord c"est très beau, puisque notre héros devient alors multicolore et laisse une traînée derrière lui. Ensuite, il n'y a pas plus efficace. C'est tout à fait le genre d'option qu'on apprécie avant les passages difficiles. Foi d'Iggy !

Le boeuf métallique.



Rabio balance des missiles a tete chercheuse

Dans un contexte aussi délirant, il serait un peu dommage que les ennemis soient classiques. Pas de souci à se faire ! Ils ont vraiment des têtes de délire et surtout ils sont très variés. Des vaisseaux et des robots classiques, assez proches de ceux qui sévissent dans les autres **shoot'em'up**, côtoient des personnages très cartoon. Il y en a même qui balancent des oeufs sur le plat, mortels. Le mélange est assez bizarre mais colle bien à l'esprit halluciné du soft. Tandis que Matt flashait sur l'espèce de **boeuf métallique** du premier niveau moi je délirais sur le fantôme au milieu du second niveau. Tout droit sorti de Pac Man (ou de Ghostbusters, comme vous préférez), il a une tête sympa mais il fait de plus en plus la gueule à chaque fois que vous le touchez. Bien sûr, ils attaquent de tous côtés : devant, derrière, sol et plafond.

VOUS AVEZ DIT HILARANT

Comme la plupart des jeux sur PC Engine, Rabio Lepus bénéficie d'une excellente réalisation. Les graphismes sont super mignons, les animations font dans le registre "plus fluide y a pas" et les musiques sont très agréables, avec en particulier une variation autour de la mélodie de James Bond pendant le second niveau. Il y a même des effets hilarants comme lorsque Rabio meurt. Il s'écrase alors avec un air déconfit. Autre idée vraiment sympa : le lapin vole mais, si vous le posez par terre, il se met à courir. Ca n'a aucun intérêt mais je trouve ça rigolo.

On peut quand même formuler une critique : le niveau de difficulté, sans être aussi dingue que celui de Darius Plus, est assez élevé. Il y a des crises de nerfs dans l'air. Ca aurait été le top de pouvoir choisir son niveau de difficulté. Rassurez-vous, dans un prochain Player One, toujours aussi cool, on vous donnera bien quelques cheat mode qui vous faciliteront la tâche. Merci qui ? En attendant, voici déjà un conseil : pour éviter les missiles à tête chercheuse ennemis, planquez-vous derrière un accident du décor. Ils viendront s'écraser dessus. Premier shoot'em'up tout public qui enchantera tous ceux qui en ont assez des shoot'em'up classiques. ■

Rabbio Iggy

Et le fantôme

Des robots dans le plus pur style Goldorak

88%

EN RESUME

RABIO LEPUS SPECIAL de VIDEO SYSTEM

- Console : NEC PC ENGINE
- Genre : shoot'em'up
- Graphisme : 80 %
- Son : 75 %
- Durée de vie : 88 %
- Player Fun : 80 %

POPULOUS

Depuis ce matin, rien ne va : les profs me menent la vie dure, mon banquier me poursuit et ma copine vient de me lâcher. Il est temps de changer de peau. Pourquoi ne pas devenir un dieu ?

J'enclenche la cartouche de Populous et c'est parti ! Aussitôt, mon corps commence à disparaître pendant que mon esprit décolle. C'est génial, je vois tout, je suis Dieu !

LE MIRACLE DE LA CREATION

Mais un dieu sans adorateur, c'est un peu triste. Je vais donc créer des hommes. Pour leur faciliter un peu la vie, je leur aménage le terrain. Après tout, aplanir une montagne, ce n'est pas dur pour un dieu. La colonie commence à se développer et les huttes se transforment peu à peu en maisons, puis en châteaux forts plus présentables. Ma population augmente et commence à installer des colonies un peu partout. Les points blancs qui représentent mes fidèles se multiplient

Mais qu'est-ce que c'est que ça ? On dirait des points rouges. Oh non, il y a un autre dieu ! Lui aussi a ses adorateurs. Evidemment, il ne peut y avoir qu'un dieu par monde : ce sera donc une lutte à mort entre nous.

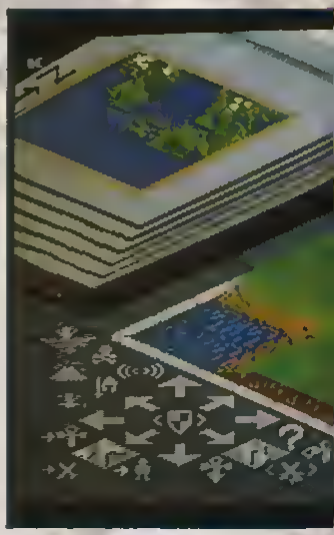
Chacune de nos populations possède un totem sacré, symbole de sa dévotion : pour le mien la Ankh, une croix, et un crâne pour l'autre.

REGARDE, JE SUIS LE MAITRE DES ELEMENTS

Le but de chaque dieu est donc de prendre le symbole ennemi par adorateur interposé. Dans un premier temps, il faudra se contenter de faire prospérer ses hommes, sans intervenir dans les affaires de l'autre (mais gardez quand même un oeil sur ses activités).

Eh oui, vous n'êtes pas encore assez fort pour ça ! Mais plus vos adorateurs sont nombreux, plus votre manna, c'est-à-dire votre puissance, augmente. A quoi sert donc la puissance ? Mais à emm... embêter l'autre, bien sûr. Plus votre barre de manna, représentée au fond de l'écran, est grande, plus vous pouvez accomplir d'actions. A partir d'un certain niveau, votre pouvoir sera suffisant pour vous permettre de placer de super gros bâtons dans les roues de l'autre.

Le premier moyen est de lever une armée, et de l'envoyer au combat Votre leader, le chef spirituel de vos adorateurs, se transforme alors des ravages, pendant qu'un autre homme devient leader à sa place. Mais ce n'est pas la seule chose qu'il est possible de faire. N'oubliez pas que vous êtes un dieu. Vous avez donc des pouvoirs sans comparaison avec ceux du journaliste moyen de Player One (avec tremblement de terre ? Ça affaiblira toujours les installations ennemies. Encore plus fort ! Que diriez-vous de la transformation des terres adverses en marécages ? Et si ça ne leur suffit pas, collez-leur donc une éruption volcanique mémo-



2

3

1

Et j'ai gardé le meilleur pour la fin : l'apocalyptique option armagedon (fin du monde); les deux peuples se rejoignent qu'elles consomment beaucoup de manna. Il faudra donc faire attention à ne pas les utiliser n'importe comment. La lutte sera acharnée mais au bout du compte, vous vaincrez le dieu de pacotille. Enfin seul, vous vous apprêterez alors à couler des jours paisibles. Ne rêvez pas trop : de nombreux autres mondes au relief varié (glace, désert...) et peuplés de dieux de plus en plus puissants vous attendront.

UN JEU BENI

Les possesseurs de Megadrive ont bien de la chance. Non seulement ils disposent d'un des rares wargames sur console, mais en plus c'est un des meilleurs. Car il faut savoir que Populous est le plus original et le plus délirant des jeux de ce type. D'ailleurs, il a fait un méga tabac sur ordinateur l'année précédente, et ça risque d'être également le cas sur console.

Riche, passionnant, original et complètement dépaysant, ça fait beaucoup de compliments mais ils sont vraiment mérités. Et comme si ça ne suffisait pas, la réalisation est carrément pour les battements de cœur angoissants) qui vous mettront dans l'ambiance. Le seul petit reproche que je ferais à la version Megadrive est l'absence d'un mode "deux joueurs". Mais cela n'enlève rien aux louanges que j'ai par ailleurs adressées à ce jeu exceptionnel.

En outre, Populous va être adapté sur la Nec et la Super Famicom, les autres consoles 16 bits du marché : et ça, c'est un signe qui ne trompe pas, foi d'Iggy. ■

5

6

1 Dans le livre, la carte, au premier plan, le zoom.

2 Petite hutte deviendra château fort.

3 Le chevalier revient et il n'est pas content.

4 -Ce tas de ruine fut autrefois un château fort.

5 -Combat acharné autour des montagnes.

6- Les icônes en bas a gauche permettent d'accomplir toutes les actions

CE MONOE EST TROP PETIT POUR NOUS DEUX

"Ouais, diront les insatisfaits, c'est plus du jeu avec des pouvoirs pareils." Qu'ils se rassurent, le deuxième dieu a exactement les mêmes. En plus, le

4

96%

EN RESUME

POPULOUS de ELECTRONIC ARTS

- Console : SEGA MEGADRIVE
- Genre : jeu de réflexion
- Graphisme : 87 %
- Son : 80 %
- Durée de vie : 95 %
- Player Fun : 84 %

D'accord avec vous, les consoles c'est vraiment cool. Oui mais les ordinateurs, ça a du charme aussi. On y trouve des jeux parfois difficiles d'accès mais d'une originalité et d'une richesse sans équivalent sur nos machines. Parmi ces heureux élus figurent Sim City, Dungeon Master et... la série des Ultima.

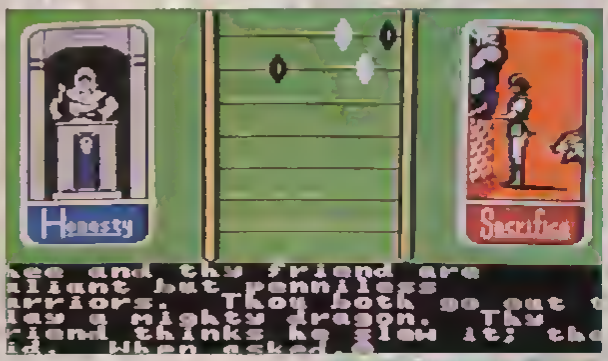
Cette série qui a vu le jour en 1982, en est à son sixième volet et possède un nombre d'adeptes incroyable partout dans le monde. Vous vous demandez où je veux en venir ; hé bien voilà, Sega vient d'adapter **Ultima IV** et je ne duai qu'un mot : Alléluia !

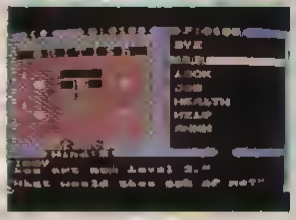
TU SERAS UN HOMME PARFAIT MON FILS

Le royaume de **Britania** est en grand danger. Le mal menace de le submerger et de faire basculer ses habitants, au moral déjà ramolli, dans le chaos. Pourtant,il reste un espoir : si un jeune héros parvenait à devenir un Avatar, il pourrait lire le codex de la sagesse ultime, et obtenir le pouvoir de sauver le royaume. « Mais qu'est ce qu'un Avatar, maître ? » Un Avatar, fils, est un homme qui a atteint la perfection dans huit vertus capitales (honneur, bravoure, sacrifice, compassion, justice, spiritualité, honnêteté et humilité. Ouf !). La quête sera longue et vous n'êtes pas prêt de devenir le beau héros parfait.

Ultima IV est un jeu de rôle. Dans ce genre de jeu, très rare sur nos consoles adorées, vous devez créer un personnage. Cette étape se déroule dans la roulotte d'une diseuse de bonne aventure. Celle-ci vous place dans diverses situations (genre : le fils d'un homme qui vous a sauvé la vie, vous agresse) et vous interroge sur votre réaction. En fonction de vos réponses, elle définit vos caractéristiques. Une fois votre personnage créé, la scène change, et vous vous retrouvez alors en plein coeur de **Britania**

A moins d'avoir envie de vous friter avec des monstres, je vous conseille de trouver une ville rapido. Vous pourrez y acheter des armes, des armures, de la nourriture et bien d'autres objets qui vous faciliteront la vie. Vous aurez la chance de discuter avec les habitants, qui vous donneront des renseignements précieux pour la suite de votre quête.





Les possibilités de dialogue sont vastes, et grâce à un système de menu, vous pourrez interroger les personnes rencontrées sur un tas de sujets. Certaines accepteront même de vous

rejoindre et, peu à peu, vous formerez une équipe.

Ca me fait plaisir de tomber enfin sur un jeu dont le but n'est pas de détruire tout ce qui bouge.

PASSONS AUX CHOSES SERIEUSES.

C'est vrai, les villes sont rassurantes mais il y a un moment où il faudra s'aventurer dans la campagne. Le monde de **Britania** est très vaste mais une carte fournie avec la cartouche vous permet de vous y retrouver. Malheureusement, elle est assez sommaire et certains lieux, intéressants, n'y figurent pas. Il faudra donc fouiner par vous-même. Les édifices les plus utiles de la campagne sont les **shrines**, qu'on pourrait traduire dans notre belle langue par "sanctuaires". Il y en a un par vertu et vous devrez vous y recueillir pour progresser. Surtout n'y entrez pas sans le **manta** de la vertu correspondante. Et où trouve-t-on les fameux mantas ? Le plus souvent dans les villes, mais il faut bien les chercher.

Il n' y a pas que des choses sympa dans la campagne. Vous rencontrerez souvent des monstres contre lesquels il faut se battre. Mais rien à voir ici avec un jeu d'action. Les combats sont riches et il faudra sélectionner les armes et les tactiques, grâce à un système de menu. Comme dans tout jeu de rôle qui se respecte, les victoires et les trésors accroissent les capacités des personnages. Dans le monde de **Britania**, la magie est très importante. En achetant des ingrédients et en les mélangeant, vous obtenez des **sorts**, dont certains vraiment redoutables. Un livre entier leur est consacré dans la notice.

On peut le dire, Ultima IV est un jeu d'une richesse incroyable. De plus, cette cartouche permet de sauvegarder vos parties. Le bonheur !

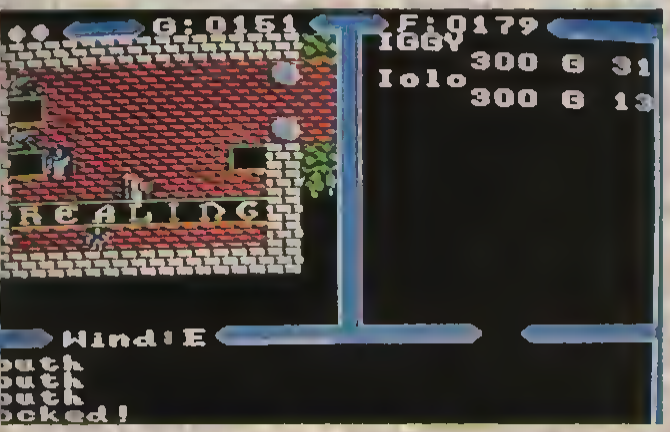
RHAAA LOVELY !

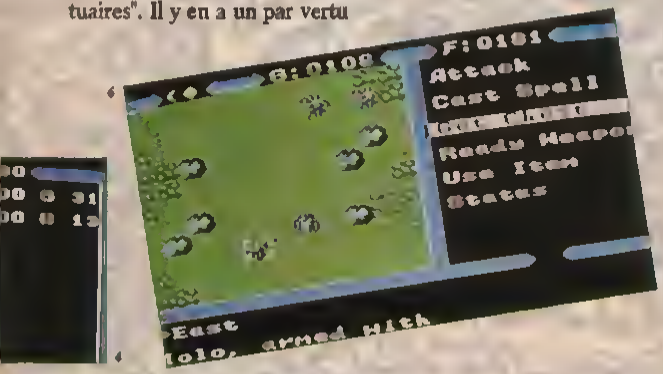
Ultima IV m'a intégralement fait délirer. C'est un plaisir d'explorer le monde de **Britania** tant il est pétillant d'inattendu. Si je m' écoutais, je lui mettrais directos **100 %** et je ne vous en dirais que du bien. Hélas, l'objectivité m'oblige à émettre quelques réserves.

Primo, la séquence de présentation et le choix des personnages mis à part, les graphismes et l'animation ne sont pas terribles. Mais vu la profondeur du jeu, je vois mal comment il aurait pu en être autrement. Et puis, une fois dans l'écran, ce détail ne compte plus : on est bien trop captivé. Secondo, le jeu est en vieil anglais, ce qui est plus gênant, et de plus, il y a énormément de lecture. Alors, si vous êtes fâché avec la langue de **Michaël Jackson** et si lire vous ennuie, laissez tomber. D'ailleurs, le jeu est livré avec, non pas un ni deux, mais trois manuels. D'accord, ils sont en français mais ça fait quand même un bon paquet de texte à s'avaler.

Vous aimez bien les jeux complexes et riches, et vous êtes un fan de Donjons et Dragons, n'hésitez pas, prenez votre plus belle épée et plongez dans le monde de **Britania** Vous m'y trouverez sûrement. ■

Iggy





1- Graphismes super pour la presentation.
2- Chez la bohémienne, création du personnage
3- Ca y est, Lord British te monte au 3ème niveau.
4- Graphisme pas terribles mais quelle richesse.
5- La pharmacie locale
6- Des boutons pas trop "arcade"
7- Discussion avec le barde.

90%

EN RESUME

ULTIMA IV de SEGA

- Console : SEGA MASTER SYSTEM
- Genre : Jeu de rôle
- Graphisme : 60 %
- Son : 85 %
- Durée de vie : 90 %
- Player Fun : 95 %

NO
FEAR

SEGA

Ca y est ! Matt Murdock a été bionisé. Littéralement hypnotisé par ce futur classique de la console Nes.

Le général Killt joue au tyran. Paddle en mains, vous jouez à l'espion au beau milieu de son armée. Premier objectif : retrouver les traces de votre pote Super Joe...

DANS LE STYLE DE RYGAR

Les Nintendo addicts doivent se souvenir de Rygar et de son immensité. Transposez l'univers fantastique de ce soft à l'époque actuelle, mettez des espions et des soldats partout, modernisez-le, tout en rajoutant à cette mixture quelques plans batmaniens. Et hop, voilà Bionic Commando, un jeu typiquement nintendien (un nouvel adjectif pour enrichir la langue française).

DEPLACEZ-VOUS SUR LA CARTE

Le jeu se divise en une vingtaine de zones, certaines reliées entre elles, d'autres non. Vous vous déplacez d'une zone à l'autre en hélicoptère. Ces étapes intermédiaires sont en fait une sorte de jeu de plateau dans lequel vous devez déplacer votre pion (l'hélicoptère) avec un certain sens stratégique. En effet, en même temps que vous, se déplacent de nombreux chars ennemis cherchant à vous intercepter. Si vous tombez sur l'un d'eux, c'est la baston pure et simple. Si, par contre, vous atteignez votre objectif sans encombre, un message s'affiche à l'écran : voulez-vous descendre à terre, ou continuer vers une autre zone ?

C'EST LA ZONE CE BLED !

Il y a deux types de zones. Les blanches (sur le plan) sont les niveaux dans lesquels vous combattez dans le but de réussir une mission déterminée. Dans les zones rouges, par contre, il vous faudra le plus souvent éviter les combats, et, en parfait espion, interroger les soldats ennemis. Et, surtout, y rechercher des objets d'une importance capitale pour votre progression.

CLASSE LE BRAS BIONIQUE !

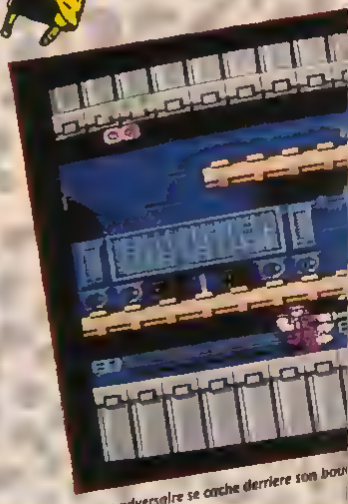
Vous dégommez vos adversaires en leur tirant dessus. Tout simplement. Mais attention, vous allez trouver des armes de plus en plus sophistiquées. Tirs multidirectionnels, bazookas ou lance-roquettes, pas le temps de s'ennuyer ! En plus de l'arme, vous disposez de votre bras bionique, faisant fonction de grappin. Grâce à lui, votre soldat espion se transforme en véritable monte-en-l'air, grimpant et sautant de plate-forme en plate-forme comme Tarzan de liane en liane (il sert aussi à repousser les adversaires).

DE L'INTERET DES CONTINUE...

Ouvrons une parenthèse : Bionic Commando est un jeu dans lequel vous ne bénéficierez d'aucun Continue. Oui, oui, vous avez bien lu, aucun Continue. Ce qui signifie

Détruisez le complexe ennemi (à droite de l'écran).

De plate-forme en plate-forme.

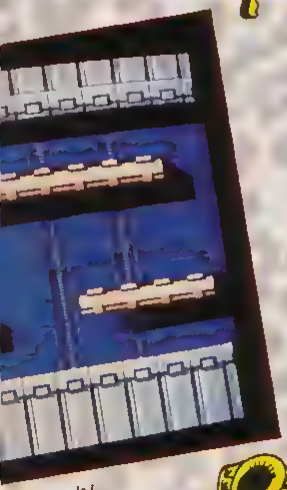


Votre adversaire se cache derrière son bou

Le tir multiple.

Le combat contre les occupants des chars ennemis du pur shoot'em up !

qu'après être mort trois fois, bop, vous n'avez plus qu'à tout recommencer au début ! Et, au risque de surprendre certains, je ne trouve pas que ce soit un mal. En effet, bénéficier d'un trop grand nombre de Continue peut minimiser l'intérêt d'un jeu. On sait qu'on peut revivre, donc on ne fait pas d'effort. Qu'en pensez-vous ? Le débat est ouvert, et fin de parenthèse....



contournez le !

IL FAUT COMMUNIQUER !

Retrouvons notre soldat bionique. Il court, descend ses adversaires, grimpe, prend des ascenseurs, et découvre des salles secrètes. Mais ce n'est pas tout, il communique ! Grâce à son émetteur-récepteur, il peut soit recevoir des messages d'espions alliés infiltrés eux aussi dans les forces ennemies, soit intercepter des messages du commandement adverse. Pour cela, il lui suffit de découvrir les salles de réception se trouvant dans chaque zone.

QUAND UN CHAR RENCONTRE UN MEC BIONIQUE...

Que se passe-t-il lorsque l'on croise un char sur une route entre deux zones ? Une baston ! Là, on a affaire à un tout autre type de jeu. Cette fois, les personnages sont vus du dessus, et on avance en tirant sur tout ce qui bouge. On appelle ça un bon vieux shoot'em'up et ça défoule entre deux missions prise de tête. Mais c'est incroyable ! Bionic Commando serait-il un jeu complet ? !

DU TOUT BON !

C'est vrai, ce jeu est très riche. Les graphismes sont travaillés et variés même s'ils n'ont ni la finesse, ni l'originalité de ceux de Batman (par exemple). La musique et les bruitages sont agréables (sans plus), l'animation du personnage plutôt bonne. Mais ce qui frappe le plus, c'est son incroyable jouabilité, son game play, et surtout, l'envie que l'on a de le finir dès qu'on y a touché. Une véritable drogue, et sans danger aucun. Normal, la progression des niveaux est très bien étudiée, la difficulté parfaitement dosée, et l'on y fait sans cesse de nouvelles découvertes : armes en abondance, incroyable galerie de personnages adverses, et grand choix d'objets à ramasser (bombe éclairante, casque, laisser-passer, croix porte-bonheur, etc.). L'envie de tâter du paddle en compagnie de Bionic Commando monte en vous ? Ne lui résistez pas, vous n'aurez pas à le regretter. ■

Matt Murdock.

LES CONSEILS DE MATT

1- Chaque fois que vous tuez un adversaire, une balle tombe au sol. Amassez-les car cela augmentera vos points de vie.

2- Utilisez les pylones pour atteindre certaines plates-formes.

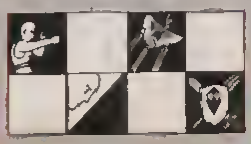
3- Si vous êtes bloqué par une barrière électrique, tirez dans la machine qui la génère.

89%

EN RESUME

BIONIC COMMANDO de CAPCOM

- Console : NINTENDO NES
- Genre : Arcade-aventure
- Graphisme : 80 %
- Son : 70 %
- Durée de vie : 85 %
- Player Fun : 90 %



TRUCS en VRAC

Gloub... Glup... Zorglub... Ce mois-ci, nous avons été noyés de courrier ! Il a plu des trucs de partout et c'est tant mieux, même si certains vont être déçus de ne pas être publiés. À ceux-là je ne dirai qu'une chose : PER-SE-VE-REZ ! Et n'oubliez pas que la richesse de cette rubrique dépend de vous.

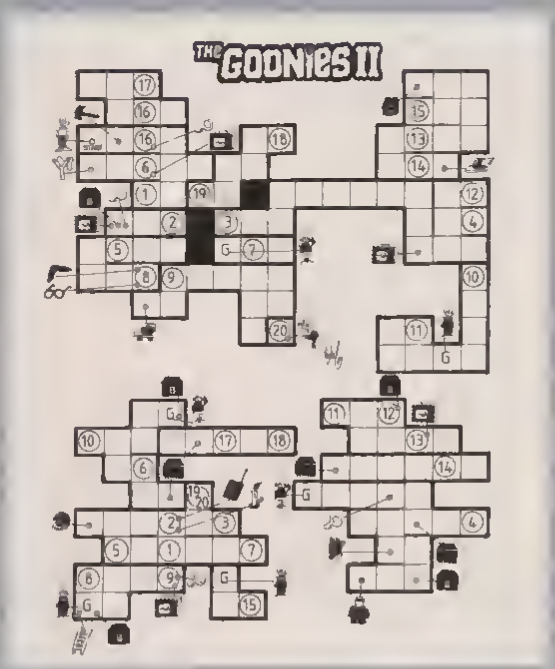
Halte aux jérémiades ! **Jérémie LOUIS** nous vient en aide avec des trucs béton. Betton, c'est aussi le bled où il habite.

Ouarf, ouarf, ça commence très fort...

SEGA

R - TYPE
Lorsque continue apparaît, faites tourner le joypad dans le sens des aiguilles d'une montre, et vous aurez droit à 12 crédits. Cool, non ?

QUARTET
Appuyez 14 fois sur Pause pour avoir une puissance de tir décuplée.



Toujours à l'honneur, **Pascal dit "le petit suisse"** nous a envoyé un plan de Goonies II sur Nintendo. Vous m'en direz des nouvelles.

Gilles BELHASSEN se fait appeler le Segamaniaque Fou Pléonasme, mon cher Gilles ! Lorsqu'on est segamaniaque, c'est qu'on a déjà atteint un certain degré de folie.

SEGA

WONDER BOY III
Pour commencer, entrez le code Y2OV DD1 VYEJ HUR. Puis transformez-vous en homme-lion, faites Pause, prenez l'épée Muramasa, l'armure de Hadès et le bouclier Aqua (cela vous donnera des vies infinies). Enfin, montez dans la tour du village, allez vers la droite et mettez-vous sous la flèche rouge. Appuyez sur la direction Haut : vous voilà arrivé au dernier dragon.

Bravo à **Alexandre PESANTI** qui a termine CASTLE VAN sur Nintendo, mais la solusse était trop longue pour être pu ici. Heureusement, il avait aussi des trucs à nous faire partag

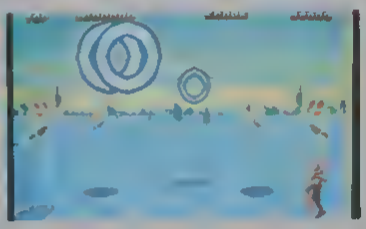
MEGADRIVE

THUNDER FORCE III
Une petite curiosité ! Pendant le jeu, pressez A, B, C et Sta même temps

FINAL BLOW
Pour activer le mode Continue, dirigez le paddle vers le haut appuyez sur Start pendant que l'écran affiche Game Over.

TRUCS en VRAC

Après Dédé de Montmartre, voici D.D. le joueur fou. Je veux parler de David DUPREY qui habite Bolbel Dans une tour ? (la tour de Bolbel. Ah, ah, rions en coeur !).



MEGADRIVE

SPACE HARRIER 2

Pendant la page de présentation, pressez les boutons A, B et C pour obtenir le Sound Test. Chaque musique sélectionnée permet de commencer au niveau auquel elle correspond.

ZOOM

Pendant la page de présentation, faites Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, A et B. Un menu apparaît avec de nouvelles options.

HERZOG ZWEI

Voici les codes de quelques niveaux.
Pour le 5 : GGGKHAGOKLO, pour le 19 : NPLDFOCAGKP, pour le 25 : JAJJBPPDNLML, pour le 28 : LILOPBDPIJK, pour le 31 : JLJOMGJAOKL et enfin pour le 32 : JLJOIGLAOKN.

Eric COSSU nous envoie un truc en or Normal, pour quelqu'un qui présente autant de signes extérieurs de richesse !

NEC

DRAGON SPIRIT

Pendant la page de présentation, appuyez simultanément sur les boutons 1 et 2. Si vous entendez un "Bip", cela signifie que le mode Continue est activé. Sinon, renouvelez l'opération.

NINTENDO

IKARI WARRIORS

Après avoir perdu vos trois vies, tapez successivement A, B, B, A et vous récupérerez trois vies. C'est cool !

Il est vrai que nous recevons beaucoup de courrier pour Sega et Nintendo. Afin que les possesseurs d'autres consoles ne se sentent pas frustrés, voici quelques Trucs en Vrac de notre cru.

SUPERGRAFX

GRANZORT

Pendant le scrolling sinusoïdal de la présentation, faites 4 fois Bas, et attendez que l'écran se soit stabilisé. Appuyez successivement sur Haut, Gauche, Bas, Droite, maintenez cette dernière direction et pressez Run. Vous pouvez dès lors choisir le stage où vous allez commencer.

PC ENGINE

POWER DRIFT

Lorsque Game Over apparaît, appuyez sur les boutons 1, Select et Run en même temps. Rentrez votre nom si nécessaire. Puis, recommencez la première opération. Vous devez pouvoir repartir au stage où vous aviez perdu.

TRUCS en VRAC

Benjamin CARON est le premier à nous envoyer des trucs pour la Game Boy. Une bonne initiative !

GAME BOY

MICKEY MOUSE
Benjamin m'a envoyé les codes des 80 niveaux du jeu, mais moi je ne vous les donne que de 10 en 10. Niveau 10 : WZFS ; niveau 20 : ZTPZ ; niveau 30 : WYCZ ; niveau 40 : TX9W ; niveau 50 . 2TWX ; niveau 60 : YTKY ; niveau 70 : SHE2 et niveau 80 : XHO2.

GAME BOY

NEMESIS
A n'importe quel moment du jeu, pressez Start pour mettre en pause. Ensuite, faites Haut, Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B et A. Vous reprendrez le jeu avec toutes les armes possibles et imaginables.

LYNX

BLUE LIGHTING
Voici les codes des différentes missions. Niveau 2 : PLAN ; niveau 3 : ALFA ; niveau 4 . BELL ; niveau 5 . NINE . niveau 6 : LOCK ; niveau 7 : HAND et niveau 8 : LIFE.

Mario JUNIOR existe, même qu'il habite en Sui
Mario is a M.A.N. (Master At Nintendo), et sa lettre étai
modèle du genre. Félicitations, Mario !

NINTENDO

THE AOVENTURES OF LOLO
Voici des codes pour vous aider à différents niveaux. Le pre
chiffre représente l'étage et le deuxième la chambre. Les qu
lettres qui suivent constituent le code. 1,5 : BHBP ; 2,1 : BJF
2,5 : BPBH ; 3,1 : BQBG ; 3,5 . BYZZ ; 4,1 : BZZY ; 4,5 : CG.
5,1 : CHZP ; 5,5 : CMZJ ; 6,1 : CPZH ; 6,5 : CVZB ; 7,1 : CY
7,5 . DDYR ; 8,1 : DGYQ ; 8,5 : DLYK , 9,1 : DMYJ ; 9,5 : DT
10,1 : DVYB ; 10,5 GCVT (la fin est superbe !).

BIONIC COMMANDO
A un moment de la partie, vous risquez d'être bloqué par
barrière indestructible car vous n'avez pas le "Rocket Launc
(le lance-roquettes pour les non-anglophones). Appuyez sur
et Start pour vous en sortir.

SUPER MARIO BROS
Si vous épuisez tout votre stock de Marios, pressez A et Sta
même temps pour recommencer avec 3 Marios au premier s
du Monde où vous êtes mort. C'est une espèce de mode Cont
qui en vaut bien d'autres, non ?

SUPER MARIO BROS 2
Au commencement du Monde 6-3, vous devez monter
échelle. Arrivé tout en haut, vous voyez sur la gauche un mur
des sables mouvants en dessous. Enfoncez-vous dedan
appuyant sur la direction Gauche du joypad. Puis, sans lâch
direction Gauche, appuyez plusieurs fois et rapidement st
bouton A. Je vous laisse le plaisir de découvrir où cela mène...

TRUCS en VRAC

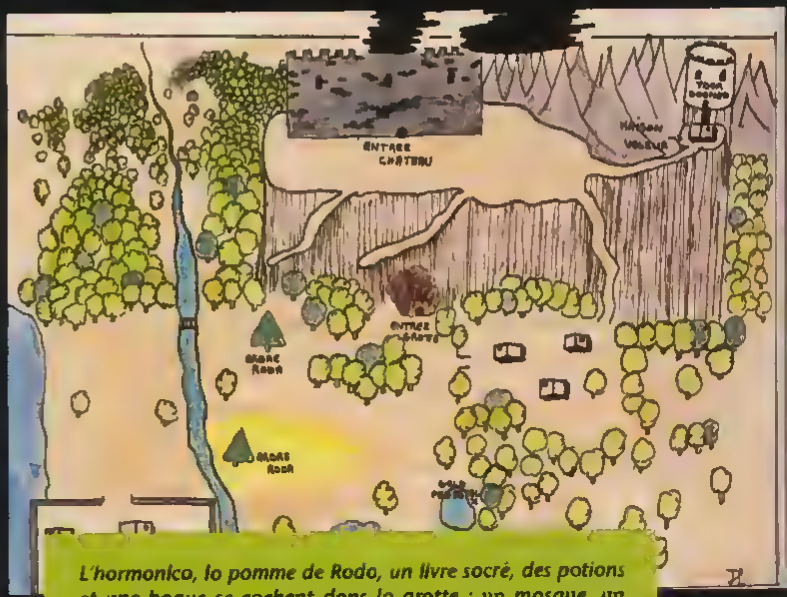
Stéphane BOURSIER n'est pas à une bonne action près. C'est pourquoi sa cote est à la hausse.

SEGA

RAMPAGE
Lorsque le message Game Over apparaît, appuyez simultanément sur le bouton 2 et la diagonale en bas à gauche du joypad pour gagner 3 vies.

MEGADRIVE

GHOULS'N GHOSTS
Pendant la page de présentation, faites successivement Haut, Bas, Droite, Gauche. Ensuite, appuyez sur A pour commencer à la deuxième moitié du premier niveau, sur Haut et Start si vous préférez commencer directement au deuxième niveau, Bas et Start pour le troisième, Gauche et Start pour le quatrième, Droite et Start pour le cinquième et enfin Bas, Droite et Start si vous voulez affronter directement Loki.



L'harmonica, la pomme de Rodo, un livre sacré, des potions et une bague se cachent dans la grotte ; un masque, un livre sacré, des potions et un bouclier d'argent dans le château ; trois livres sacrés, l'épée de Feu, la bague de la Mort, des clés, le Blue Necklace, la Battle Armor et la Battle Shield dans la Tour de Doohed.

Autre lauréat, Jérémie LOUIS (encore lui !) nous a pondu un plan du Monde d'Ys sur Nintendo. La récompense : un abonnement d'un an à PLAYER ONE aux frais de la princesse !

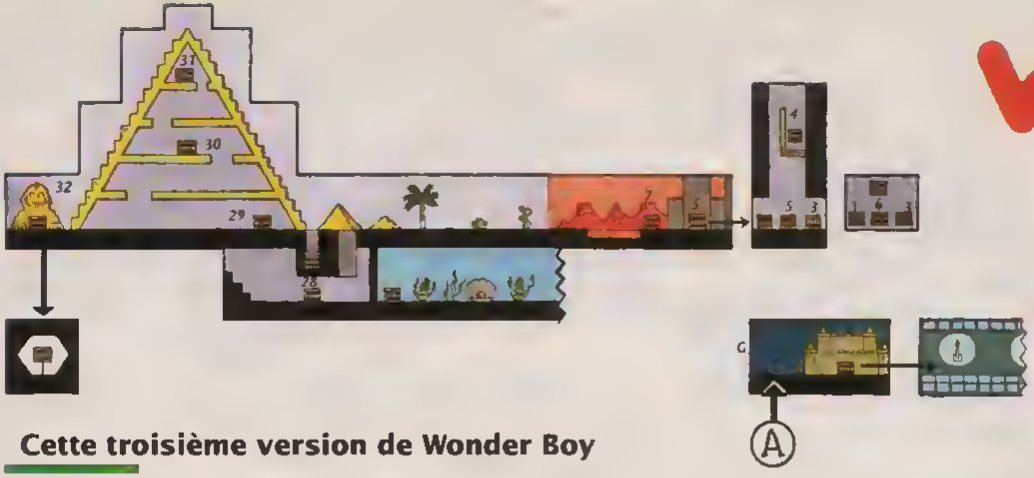
Voilà, c'est fini, rendez-vous le mois prochain pour de nouveaux Trucs en Vrac. D'ici là, je vous souhaite beaucoup de plaisir sur vos bécanes préférées. A tous les fanas de consoles, salut !

Pour nous écrire :
MSE-PLAYER ONE
"TRUCS EN VRAC"
31, rue Ernest-Renan
92130 ISSY-LES-MOULINEAUX

Julien LAURENT m'a menacé de sortir son phaser si je ne publiais pas ses trucs. Voyons, Julien, reste calme. Surtout qu'à la rédac. on est pas mal équipé aussi en matière de phasers. .

SEGA

R-TYPE
Pour devenir invincible, voilà une manipulation un peu compliquée · avant d'allumer la console, appuyez sur la diagonale Bas-Droite du joypad 1 et sur la diagonale Haut-Gauche et le bouton 1 du joypad 2. Puis, en maintenant le tout appuyé, allumez la console (utilisez vos pieds, votre nez ou appelez à l'aide), et ne relâchez que lorsque le logo R-Type est apparu. Bonne chance !



Cette troisième version de Wonder Boy que nous propose Sega reste dans la lignée des précédentes.

On remarque plusieurs évolutions notables telles que les métamorphoses de votre personnage ainsi que la progression dans le jeu. Vous n'avancerez plus round par round mais c'est vous qui déciderez des zones à visiter en fonction de vos choix et surtout de vos possibilités.

Un bref come-back au début du round 12 de Wonder Boy II marquera le départ de votre aventure. A l'issue du combat contre le dragon Meka, vous vous retrouverez transformé en homme-lézard et seule la Croix de la Salamandre a le pouvoir de vous redonner votre forme humaine.

SOS HEROS EN DETRESSE

Vous pouvez augmenter votre santé en découvrant dans certaines salles des coffres contenant des cœurs de vie. Ils sont au nombre de sept, disséminés un peu partout. Lorsque vous perdez un peu de vie, vous pouvez soit en récupérer en tuant des monstres, soit vous faire soigner dans les meilleurs hôpitaux.

TRANSFORMATIONS

Au cours de votre périple, vous vous rencontrerez plusieurs dragons. A l'issue de chaque combat contre l'un d'eux, vous subirez une nouvelle transformation. Chaque forme prise vous donnera de nouvelles caractéristiques et des aptitudes différentes. Dans un premier temps, vous trouverez ces transformations rebutantes, mais vous y prendrez vite plaisir, surtout lorsque vous aurez la possibilité d'accéder aux **chambres de transformation**. Ces chambres vous permettent de choisir la forme voulue en fonction des endroits où vous désirez vous rendre. Bien entendu, vous ne pourrez prendre une forme donnée par un dragon sans l'avoir au préalable tué. Il est à noter que certains secteurs ne vous seront accessibles que sous une seule forme : soyez donc persévérant.

Il faut également savoir que la deuxième maison du village renferme une chambre de transformation. Pour y accéder, vous devez être en possession du **sabre de tonnerre**. En sautant, détruisez le bloc isolé, à la gauche de votre écran. Récupérez le point d'interrogation qui en tombera pour faire apparaître la porte. Voyons maintenant comment vaincre ces terrifiants dragons.

LES DRAGONS

Ils sont présentés ici par ordre croissant de puissance, à l'exception du dragon Meka qui est un peu particulier. Lors de chaque combat, quel que soit le dragon, il faudra viser la tête, seule partie vulnérable de leur corps.

LE DRAGON MEKA

Vous le rencontrerez dans les toutes premières minutes de votre aventure (round 12 de Wonder Boy II). Il est facile d'en venir à bout car vous possédez toutes les armes et armures à la fin de Wonder Boy II. Lorsque vous vous serez introduit dans son antre, restez immobile et attendez que le dragon Meka s'approche de vous. A portée d'épée, sautez et frappez la tête. Une fois retombé au sol, reculez rapidement pour ne pas rester à portée de son souffle.

LE DRAGON-MOMIE

Déjà plus dur à combattre. Il serait facile d'en venir à bout s'il n'avait pas la désagréable habitude de venir vous écraser contre un des murs de la salle. Pour prendre le moins de coups possibles, placez-vous légèrement à droite de votre écran. Prenez comme repère le point situé sous les troisième et quatrième cœurs de vie et attendez l'attaque du dragon. Sautez en frappant la tête et subissez sa contre-attaque. En vous replaçant au même endroit, vous éviterez son souffle lorsqu'il se placera au-dessus de vous.

LE DRAGON-ZOMBI

C'est un des dragons des plus simples à vaincre. Si vous êtes rapide, vous en viendrez à bout sans subir trop de dommages. En combat , sa particularité est de s'enterrer de

telle sorte que seul le haut de sa tête dépasse du sol. Placez-vous au milieu de l'écran et à chacun de ses déplacements souterrains, sautez afin d'éviter le contact. Lorsqu'il réapparaît, tournez-vous vers lui et, si besoin est, rapprochez-vous et frappez. Après l'avoir touché, ne bougez pas d'un poil. Le dragon, au lieu de souffler, préférera s'enterrer à nouveau pour ressurgir à l'endroit même où vous l'avez frappé précédemment. Il est à noter que c'est l'un des seuls dragons assez petit pour être battu par l'homme-souris

LE DRAGON-CAPITAINE

Contrairement au dragon précédent, il peut être vaincu sans subir le moindre dommage avec un peu d'habitude. Il faudra pour ça être patient et surtout, ne pas céder à la panique. Placez-vous face à lui, sautez et frappez. Le dragon-capitaine essayera de vous sauter dessus, profitez-en pour passer derrière lui et attendre qu'il souffle ses redoutables crochets, après s'être retourné vers vous. A environ quatre centimètres de lui, son souffle rebondira devant vous pour aller se perdre au loin. Répétez l'opération autant de fois qu'il le faudra sous la forme de l'homme-piranha.

LE DRAGON DAIMYO

C'est le seul de tous les dragons à ne pas souffler. Son souffle est dans la mesure du possible. Lorsqu'il aura levé son épée, évitez les boules magiques et avancez pour le frapper. Reculez rapidement pour éviter son coup d'épée, que le vôtre ait porté ou non. Il avancera, assez décidé à vous frapper; laissez-le approcher et donnez un coup d'épée dans ses pattes. Sa riposte se limitera à un coup destiné à parer le vôtre, sans plus de dommage pour vous. Si vous arrivez à appliquer cette méthode, la seule difficulté sera d'éviter ses boules magiques. Pour ce combat, le forme de l'homme-lion est la plus adaptée.

LE DRAGON-VAMPIRE

Le gardien de la Croix de la Salamandre est l'un des plus vicieux, mais pas le plus difficile. Il aura assez tendance à sortir de l'écran pour tenter de vous surprendre en revenant d'un endroit inattendu. Méfiez-vous surtout de ses sorties d'écran vers le bas. Les boules de feu qu'il lance horizontalement sont dangereuses, surtout si elles sont un chouilla au-dessous ou au-dessus de votre bouclier. Mais, vu que vous ne pourrez accéder à son antre que sous la forme de surtout, faites en sorte de ne jamais vous trouver dos à lui, afin que votre bouclier vous protège au mieux.

Nous avons vu jusqu'ici les généralités de Wonder Boy. Nous allons maintenant approfondir certains points particuliers du plan. Comme nous l'avons déjà vu, la progression se fait en fonction de vos choix et non plus round par round. Une explication détaillée de chaque porte serait vraiment trop longue, donc à vous de trouver à quoi elles correspondent. En revanche, voyons comment vous procurer les objets les plus importants.

LE SABRE DE TONNERRE

Pour l'obtenir, il vous faut avoir vaincu le dragon-momie et le dragon-zombi. Vous aurez, à ce moment, la forme de l'homme-piranha. Allez à la tour du village et montez à la porte du haut, puis sautez sur l'escalier. Montez et franchissez la porte qui vous mènera au point A sur le plan. Prenez le chemin de droite. Cette partie du jeu est délicate car ces terres volcaniques sont fréquemment traversées par des rivières de lave, dans lesquelles la moindre chute se paie cher.

Vous finirez par arriver à une porte qui vous apportera le salut : un hôpital et la cotte de mailles sommaire qui, une fois revêtue, vous rendra insensible à la lave. Une fois ressorti, continuez toujours vers la

droite. Vous finirez par atteindre le pied de la tour. Une fois entré, prenez les portes n° 1 puis n° 2 qui donnent dans la chambre de transformation. Sélectionnez la forme de l'homme-souris, puis empruntez la porte n° 3. Grâce aux blocs à souris, rejoignez le coffre contenant le **sabre de tonnerre** dissimulé un peu plus haut. Une fois en main, ce sabre vous permettra de détruire les blocs entourant la porte n° 6 qui vous ramène au village.

LE SABRE MAGIQUE

En complément du sabre de tonnerre, il vous sera indispensable de vous procurer également le **sabre magique**. La première chose à faire sera de prendre la forme de l'homme-souris. A gauche de la tour du village se trouvent quatre blocs destructibles. Détruisez le premier, sautez au fond de la galerie et dirigez-vous sur la gauche. Vous arriverez dans une salle contenant quatre puits (pièce D) : sautez dans le premier. En tombant, maintenez votre joystick dirigé vers le haut.

Au fond, vous serez propulsé par des blocs de saut vers le plafond, sur lequel vous devrez vous coller. Dirigez-vous ensuite vers le dernier puit à votre gauche, puis sautez au fond de celui-ci. Les portes de communication (n° 7 et n° 8) vous mèneront à des blocs destructibles faisant votre écran. Lorsque vous l'aurez détruit, une porte menant à la salle C apparaîtra. Ouvrez le coffre, et le sabre magique sera à vous. Grâce à lui, créez des blocs de façon à faire un escalier pour rejoindre la porte de sortie.

L'EPEE MURAMASA

Vous possédez maintenant les deux objets indispensables pour finir le jeu. Mais, bien que magiques, ces deux armes ne sont pas très efficaces en combat. Voici comment vous procurer l'épée **Muramasa**, l'arme la plus puissante du jeu : retournez sous la forme de l'homme-lion dans la salle des quatre puits. En vous aidant des blocs de saut, détruisez le bloc isolé légèrement à droite du puits. Le point d'interrogation révélera la porte d'un magasin. Avant d'y entrer, revêtez soit l'**armure princière**, soit l'**armure légendaire** pour augmenter votre potentiel de charme. Si vous ne possédez aucune de ces deux armures, ni suffisamment de pierres de charme, le tenancier refusera de vous la vendre. Vous n'aurez plus qu'à y revenir ultérieurement.

L'ARMURE ET L'EPEE LEGENDAIRES

Il existe encore deux objets vous indispensable d'être venu à bout du dragon Daimyo et d'avoir accès à la forme de l'homme-faucon. Du village, envolez-vous vers la droite, en prenant soin d'acheter une clef dans un des magasins sur le chemin du château en ruines (si vous n'en avez pas déjà une). En arrivant au pied du château, ouvrez la porte et refaites le même chemin qui vous a mené au dragon Meka. Au lieu de trouver son antre vide, vous verrez un coffre attendant d'être ouvert par un **Wonder Boy** audacieux. Vous y trouverez l'épée légendaire. Maintenant, prenez le chemin de la sortie en tuant tous les monstres des sous-sols du château; l'un d'eux vous donnera l'armure légendaire.

LA SALLE AUX HUIT COFFRES

Vous avez certainement été dans l'une des multiples salles contenant un coffre, mais il en existe une (la pièce J) contenant huit coffres, dont chacun contient soit de l'or, soit de la magie, soit encore des pierres de charme. Pour y accéder, allez jusqu'au **sphinx** dont la porte est gardée par un cyclope. Entrez et videz le coffre de son contenu, si vous ne l'avez pas déjà fait. Vous pourrez constater que la pièce est faite de blocs destructibles. Ouvrez-vous un passage sur les côtés, grâce au **sabre de tonnere** et sautez dans la salle inférieure. Dans cette pièce, vous ne pourrez ouvrir qu'un seul coffre à la fois. Dès que vous l'aurez

Refaites la même chose jusqu'à ce que vous ayez vidé tous les coffres.

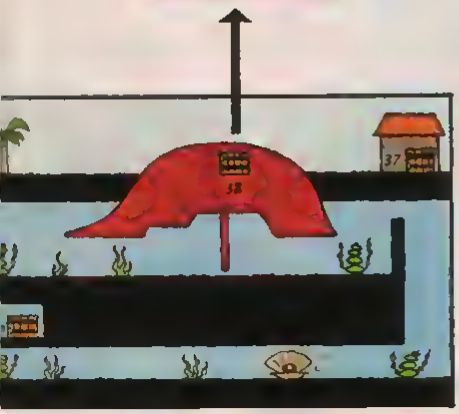
Maintenant, voyons comment terminer le jeu. Veillez déjà à être en possession du maximum de potions médicinales. Prenez la forme de l'homme-faucon puis, à partir du village, volez vers la gauche jusqu'à la porte n° 19. Détruisez, toujours à l'aide du **sabre de tonnerre**, les blocs en défendant l'accès. Une fois franchie, la porte vous accéderez dans une pièce paraissant totalement vide, mais qui vous mènera au terme de l'aventure.

Sélectionnez sur votre liste le **sabre magique** et créez un bloc au centre exact de la salle. Prenez ensuite en main le **sabre de tonnerre**, puis détruisez-le. Un point d'interrogation apparaîtra qui, une fois saisi, révélera une porte donnant accès à la zone du **dragon-vampire**. A ce stade du jeu, les monstres défendant l'accès causent pas mal de difficultés : alors, dès que vous pourrez vaincre ces monstres à distance, c'est-à-dire en utilisant la magie, faites-le ! Dans ce cas-là, le meilleur choix est celui du **boomerang**, puisque vous le récupérez après usage. Pour le reste, seule votre adresse vous permettra de rejoindre le dernier dragon.

Après tous ces conseils, seule votre agilité déterminera si vous êtes de ceux pouvant prétendre redonner à Wonder Boy sa forme humaine. Quoi qu'il en soit, il vous faudra beaucoup de patience pour vaincre le terrible gardien de la Croix de la Salamandre...Bonne chance ! ■

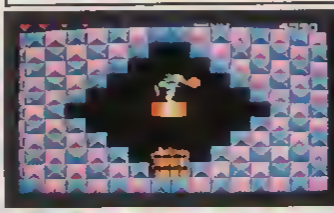
Wolfen

CAPTAIN DRAGON



LEGENDES DU PLAN .

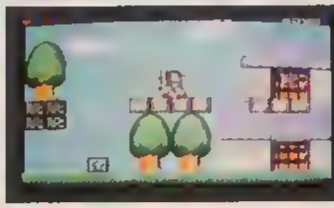
- n°1 : Portes de communication
- n°2 : Chambre de transformation
- n°3 . Portes de communication
- n°4 . Coffre contenant le sabre de tonnerre
- n°5 : Portes de communication
- n°6 : Retour au village
- n°7 : Hôpital, magasin, coffre
- n°8 : Portes de communication
- n°9 : Pièce C
- n°10 : Coffre contenant le sabre magique
- n°11 : Magasin (épée Marumasa)
- n°12 : Point E
- n°13 : Point F (dragon Daimyo)
- n°14 : Coffre
- n°15 : Magasin
- n°16 : Magasin
- n°17 : Mène au dragon-zombi
- n°18 : Magasin (potion medicinale), coffre, porte n°5
- n°19 : Pièce B (dragon-vampire)
- n°20 : Point G
- n°21 : Pièce H (coffre)
- n°22 : Entrée de la tour du village
- n°23 : Sortie de la tour du village
- n°24 : Magasin
- n°25 : Point A
- n°26 : Eglise
- n°27 : Point I
- n°28 : Portes de communication
- n°29 : Magasin
- n°30 : Hôpital
- n°31 : Vers le dragon-momie
- n°32 : Pièce J
- n°33 : Magasin
- n°34 : Hôpital
- n°35 : Portes de communication
- n°36 : Coffre
- n°37 : Magasin, coffre
- n°38 : Point K (dragon-capitaine)
- n°39 : Magasin
- n°40 : Porte d'entrée au château



L'HOMME-LEZARD : il ne possède pas de bouclier, mais peut en revanche se baisser pour éviter certains coups. Il a, comme les dragons, une aptitude à cracher des flammes.

L'HOMME-SOURIS : sa petite taille lui permet d'aller dans des zones accessibles à lui seul. Il peut également adhérer aux "blocs à souris".

L'HOMME-PIRANHA : il ne possède pas de faculté particulière, si ce n'est celle de se déplacer sous l'eau en nageant. Le bouclier est efficace lorsqu'il nage.



L'HOMME-LION : son coup d'épée partant de sa tête à ses pieds lui permet de frapper des ennemis plus haut ou plus bas que lui.

L'HOMME-FAUCON : il a la possibilité de voler et donc d'accéder à des zones spécifiques. Mais attention, en vol il ne peut parer les projectiles avec son bouclier.

BATMAN

Aujourd'hui, en arrivant à la rédac, j'ai eu un sentiment bizarre. Les autres me regardaient d'un air suspect et souriaient à me faire froid dans le dos. Et pourquoi avaient-ils le visage peint en blanc ?

Les ennuis oot débuté lorsqu'ils ont commencé à me poursuivre en éclatant de rire. Le joker aurait-il encore frappé ? Cape noire sur le dos, je m'en vais régler ce problème.

BATARANG OU BATAFUITE ?

Pour survivre, je dispose des célèbres batarangs. Vous savez, ces boomerangs à tête de chauve-souris. Un coup sur le crâoe de moo poursuivant et il s'évanouit. Il est malheureusement très vite remplacé par un autre. En fait, l'idéal est d'éviter la bagarre le plus souveot possible. Surtout que je n'ai pas beaucoup de temps pour oettoyer le labyrinthe et faire échouer les plans machiavéliques du joker.

Les principales scènes du film sont présentes et ma tâche varie selon les niveaux : ramasser tous les produits de beauté meurtriers, nettoyer les tableaux du musée (Batman oouvelle fée du logis ?), poser une bombe dans la base du joker on enlever les ballons remplis de gaz toxique. Le labyrinthe varie à chaque tableau. Une fois toutes ces missions accomplies, je serais prêt pour la confrontatioo finale dans la cathédrale. Joker, tes méfaits a'arrêtent aujourd'bui !

Au début, je suis un peu lent mais en récoltant des boous, je deviens plus efficace et augmente les capacités de mon batarang. Encore plus fort : une étoile me rend invincible et une pomme nettoie l'écran de tous mes ennemis.

BATVERDICT

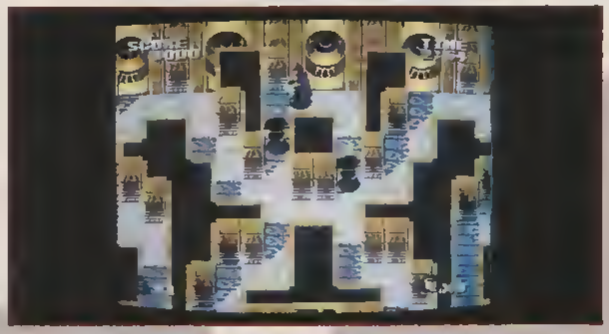
Sunsoft a bien assuré la réalisation : les graphismes sont détaillés avec de superbes couleurs, l'animatioo est très soignée et les musiques m'ont bien branché. Fondamentalemeot, Batman n'est qu'un jeu de labyrinthe mais il y a énormémeot de tableaux et le côté répétitif est atténué par des tas d'innovatioos qui relancent sans cesse l'intérêt (routes à traverser, téléporteurs...).

Malgré tout, ce soft s'avère vraiment trop facile. Avec l'option continue infinie, un bon joueur le termine en une ou deux après-midi. C'est un peu rageant lorsqu'on a déboursé plus de 300 F. Globalemeot, c'est uo jeu amusant mais davantage recommandé aux débutants.

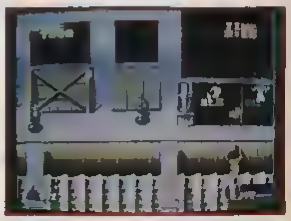
Ah oui, la petite remarque finale : j'aurais bien aimé que le traducteur ait connu Batman. On aurait évité des énormités du style "Vous devez délivrer le journaliste Biky Vale dans la ville de Gossam" (véridique). ■

Iggy

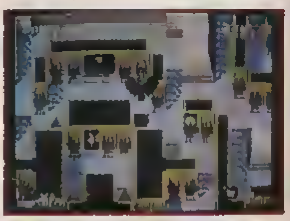
Traverse dans les clous, Baty !



Gare au joker



Admirez un peu les couleurs



Chauve-souris vole ! Merci les téléporteurs

70%

EN RESUME

BATMAN de SUNSOFT

- Console : NEC PC ENGINE
- Genre : Labyrinthe
- Graphisme . 85 %
- Son : 85 %
- Durée de vie : 68 %
- Player Fun : 78 %

DIE HARD

Au lance roquette, c'est plus facile

Dans la série "La Nec aime le cinéma", voici l'adaptation de Die Hard, un film sorti il y a quelques années avec le baraqué Bruce Willis dans le rôle principal.

Tire donc, c'est pas des vrais flics

Dans 58 minutes pour survivre, la suite de Die Hard, on a compté plus de 300 morts. Je ne sais pas combien ils étaient dans le premier dont est tiré ce jeu, mais il devait déjà y en avoir un paquet. En cela, on peut dire que cette cartouche est très fidèle au film.

DIE QUICK

Car Die Hard est un jeu du type Commando et il ne fait pas dans la dentelle. La femme du commissaire Mac Rain est retenue en otage par des terroristes. Dans une telle situation, il y en a qui négocieraient. Mais Mac Rain, la négociation, ce n'est pas son truc. Il préfère largement la méthode Attila : "Salut à toi vieux frère et dis bonjour à tes ancêtres de ma part !". Boum ! Arghh !!!

Le jeu débute dans la forêt avoisinant l'immeuble où est retenu l'otage, et il faudra traverser 10 niveaux pour anéantir le dernier ennemi et saisir leur arme secrète. Au début, le commissaire n'a que ses poings, mais en abattant des ennemis, il récupère des armes plus ou moins puissantes : fusil, mitrailleuse, bazooka ou lance-flammes. Il peut également trouver une trousse de soin ou une boisson pour régénérer son énergie et un gilet pare-balles.

OUAIS

On ne peut pas dire que Die Hard soit mauvais. Mais

D'accord avec Crevette, que font les graphistes Jap ?

on ne peut pas dire que ce soit un bon jeu non plus. C'est un soft moyen avec lequel on s'amuse assez au début, mais qui souffre de quelques défauts assez gênants.

D'abord, une réalisation assez quelconque pour une Nec. Les graphismes des personnages sont bons mais les décors plutôt bâclés, surtout à partir du troisième niveau, l'animation manque de réalisme et la bande sonore n'est pas des plus impressionnantes.

Quant aux quelques photos digitalisées, vu leur qualité douteuse, on aurait très bien pu s'en passer. Et, ce que je pardonne encore plus difficilement, c'est le manque total de progression dans la difficulté. Les premiers niveaux se jouent les doigts dans le nez, mais à partir du troisième, malaise : un labyrinthe qui bloque le joueur pendant longtemps.

A mon humble avis, on trouve suffisamment de jeux géants sur Nec pour ne pas avoir à acheter les moyens. Si vous voulez un commando, procurez-vous plutôt Red Alert ou Bloody Wolf qui sont bien meilleurs. Non monsieur Willis, ne tirez pas, je ne dirai plus de mal de votre jeu ! ■

Iggy

65%

EN RESUME

DIE HARD de PACK-IN-VIDEO

- Console : NEC PC ENGINE
- Genre : combat
- Graphisme : 70 %
- Son : 72 %
- Durée de vie : 85 %
- Player Fun : 70 %

Il sort tellement de shoot'em'up sur Nec qu'on a cessé de les compter depuis longtemps. Ca tombe bien : à Player One, on adore casser de l'alien. Feu !

Devinez quoi ! Les extra-terrestres menacent encore une fois la terre. Et... Ah, vous avez déjà deviné ? Et bien oui, seul un pilote d'élite peut pénétrer au coeur de leur base et anéantir leur chef.

C'EST BEAU L'ESPACE, DIS !

Bien évidemment, on lui a donné un vaisseau ultra-perfectionné, dernier cri de la technologie terrienne L'engin en question s'appelle "Spirus" mais il aurait aussi bien pu s'appeler "eau et gaz à tous les étages", ça ne changerait rien au jeu.

Ce qui est important par contre, c'est qu'il peut récupérer des armes supplémentaires. Certains astronefs ennemis larguent des pastilles de couleur. La **jaune** donne un missile, la **verte** un rayon en anneau, la **bleue** un laser plus puissant, la **purple** un tir dans toutes les directions et la **rouge** un bouclier tournant.

Ainsi équipé, il sera possible d'admirer les 6 niveaux du jeu. Car il faut que je vous prévienne. **W-Ring** est vraiment bien réalisé. Je dirai même qu' à l'exception de la taille un peu riquiqui des vaisseaux, il est tout simplement superbe. Les paysages traversés sont grandioses, les ennemis nombreux et l' animation ultra-rapide. Le tout sans aucun raleotissement et soutenu par une bonne bande musicale. Bref, c'est le rêve !

D'ailleurs, en parlant de rêve, admirez les cascades de la zone fluviale ou les monstres de la centrale électrique. Vous serez hallucinés.

JE HAIS LES CONTINUE INFINIS

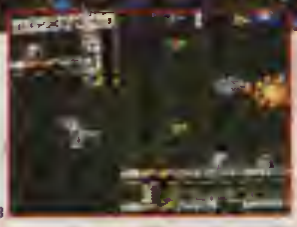
W-Ring est un shoot'em'up très classe, du genre qui me fait aimer encore un peu plus ma PC Engine. Malheureusement, comme **Batman**, il est trop facile pour résister longtemps à un bon joueur.

En mode **débutant**, c'est plutôt la promenade. On a à peine le temps de visualiser les monstres de fin de niveau, qu'ils sont déjà détruits et seuls les deux derniers niveaux posent un problème. En mode **expert**, on en bave un peu plus, mais lors de ma seconde partie, j'en étais déjà à la fin du second niveau. Et, grâce à l'optioo **Continue** infinie, le jeu oe tient pas longtemps face à ceux qui ont transpiré sur **Tiger Heli** ou **Download**

C'est donc un jeu idéal pour découvrir les shoot'em'up; beau et pas trop difficile, il éclatera vraiment les débutants. Quant aux vieux routards du tir automatique, ils feront bien de se tourner vers d'autres univers un peu plus dangereux. ■

Iggy

1 Des monstres de fin de niveau impressionants.
2 -Oh les jolies cascades !
3 -Decors Hi-Tech et les fleurs dangereuses



80%

EN RESUME

W-RING de NAXAT

- Console : NEC PC ENGINE
- Genre : shoot'em'up
- Graphisme : 95 %
- Son : 85 %
- Durée de vie : 60 %
- Player Fun : 88 %

Si je vous dis : espace, tir, ennemis, qu'est-ce que vous me répondez ? Shoot'em'up ? Vous avez gagné. Original, non ?

Cette fois-ci, Namcot ne s'est même pas fendu d'un scénario. De toute façon, tout le monde s'en moque puisque la seule chose qui compte, est de savoir comment on va exploser tous ces affreux pas beaux.

Ici, l'action se déroule selon un scrolling vertical. Vous dirigez Phénix, un vaisseau du futur à vitesse modulable. Bien sûr, certains astronefs ennemis larguent des pastilles qui augmentent votre puissance : l'une vous donne, en effet, un missile à tête chercheuse, un laser ou bien des capsules de protection. Pour venir à bout des adversaires les plus coriaces, Phénix dispose également d'une arme secrète. En maintenant le bouton de tir enfoncé, votre vaisseau envoie un missile en forme d'oiseau de feu. Option très efficace mais qui vous empêche d'utiliser l'auto fire.

Final Blaster est un jeu très convaincant. On y retrouve tous les ingrédients du genre, bien dosés et accompagnés d'une réalisation très correcte. Toutefois, je pense qu'il manque de personnalité : tout est bien là mais il n'y a rien d'extraordinaire. C'est un bon produit de série, comme seuls les Japonais savent en faire. Si vous êtes un inconditionnel du genre, achetez-le, mais personnellement je préfère, et de loin, Tiger Heli, Super Star Soldier ou, pour rester dans les actualités du mois, Darius Plus. ■

74%

EN RESUME

FINAL BLASTER
de NAMCO

- Console : NEC PC ENGINE
- Genre : shoot'em'up
- Graphisme : 78 %
- Son : 75 %
- Durée de vie : 78 %
- Player Fun : 77 %

GOMOLA SPEED

Cette nouveauté sur Nec est... qui a répondu un shoot'em'up ? Et bien non, c'est un... c'est un... enfin, disons que c'est assez inqualifiable.

On peut le dire, le scénario de Gomola Speed est assez zarbi. Prenons une chenille et mettons-la dans des décors plus ou moins labyrinthesques. Imaginons que les anneaux de

son corps se baladent un peu partout, et qu'il faille leur courir après pour les récupérer. Imaginons également (attention, ça se corse !) que le seul moyen de gagner des boules de nourriture, est de les entourer de son corps. Ajoutons des ennemis mortels, des bonus divers qu'il faut également entourer et des bombes pour paralyser les ennemis. Et voilà, on a Gomola Speed.

Malgré une petite ressemblance avec Nibbler, un jeu sorti il y a six ou sept ans, le scénario est particulièrement original. Au départ, on s'attend à un jeu simple, mais très vite, les tableaux deviennent complexes et on s'amuse bien. Surtout à contrôler le corps de la chenille, opération qui s'avère difficile puisque la seule partie dirigeable au joystick est la tête de la bête.

Gomola Speed n'est peut-être pas le jeu le plus explosif du mois, mais il est différent et très sympa à jouer. Si vous en avez assez d'éclater des envahisseurs, vous savez ce qu'il vous reste à faire. ■

Iggy

76%

EN RESUME

GOMOLA SPEED
de UPL

- Console : NEC PC ENGINE
- Genre : Labyrinhe
- Graphisme : 73 %
- Son : 85 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 80 %

AFTER BURNER II

Pilotez un F-14 Tomcat dans un combat aérien digne d'un opéra de Wagner.

Issu d'une géoération de méga-hits Sega en jeu de café (Out Run, Space Harrier, Galaxy Force...), After Burner reste l'un des musts du shoot'em'up hi-tech. Il fallait être fou, oh oui, pour l'adapter sur une console Nec. Surprise, cette version tient la route (ou l'air) !

CHECK-LIST

Outre l'After Burner, très pratique pour échapper aux missiles sournois, votre F-14 Tomcat est équipé de missiles à têtes chercheuses.

Action ! Un petit curseur se balade devant votre zinc selon vos mouvements. Dès que ce curseur passe sur un avion ennemi, il le sélectionne (locked in english). Tirez ! Une fois le missile envoyé, je conseille d'effectuer un petit virage sur l'aile. Visibilité oblige ! L'autre arme, aussi pratique mais moins spectaculaire, est un canon à répétition pour dégommer vos ennemis proches. Il sert aussi dans le 'bonus stage' pour détruire les cibles au sol. Attentioo à utiliser ces armes avec parcimonie car votre stock n'est pas illimité et les ravitaillements n'interviennent que tout les 3 levels.

MONTEE AU 21e CIEL

Les hostilités commencent rapidement. A peine catapulté du porte-avions dans une superbe séquence animée, que la première vague vous attaque par derrière. Peu agressifs, il suffit de passer à mach 2 pour faire un carton. Les derniers s'échappent encore, que se profilent déjà à l'horizon les premiers attaquants de face. Vous devez les locker et les détruire assez tôt, sans quoi vous essuyez un tir de missiles. Plus loin dans le jeu, se pointent des hélicos. Ils ne sont pas plus féroces que leurs camarades à voilure fixe. La difficulté du jeu augmente de par la vitesse des ennemis et de leurs missiles. A partir du 12ème niveau le rythme s'accélère, une seconde d'hésitation et c'est le crash mortel.

Les paysages sont peu variés. Selon le level, le ciel prend toutes les ambiances de la journée, des brumes matinales aux gelées nocturnes. Par contre, les détails sont simplifiés au maximum. Heureusement, les séquences animées des ravitaillements en vol ou au sol sont bien ficelées.

BAR'S TALE

Cette version est de loin la meilleure (en attendant la version Megadrive officielle). La rapidité et la fluidité des animations sont irréprochables, mais le décor du sol est bâclé. On peut penser que c'est un détail cependant tout l'univers de ce jeu bien particulier en pâtit.

Et quand le jeu pâtit, lui pas revenir ! Rendez-vous dans trois générations de consoles... ■

Crevette, l'ami des petits

88%

EN RESUME

AFTER BURNER II de HUDSON SOFT

- Console : NEC PC ENGINE
- Genre : Shoot'em'up
- Graphisme : 88 %
- Son : 95 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 89 %

F1 CIRCUS

Faites griller une merguez, renversez un bidon d'huile sur votre moquette et mettez votre casque de mob préféré. Ca y est, vous voilà dans l'ambiance : vous pouvez charger F1 Circus.

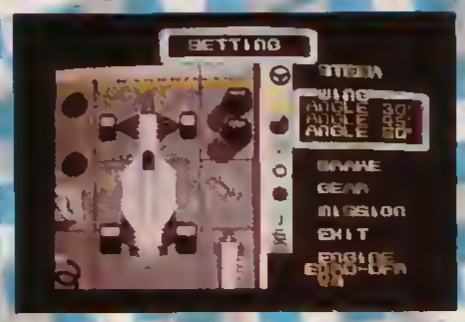
Comme vous l'avez certainement compris, F1 Circus est un jeu de course automobile. J'en vois déjà qui se précipitent sur leur accélérateur. Attention, dans F1 Circus, il faut également réfléchir.

ON THE ROAD AGAIN

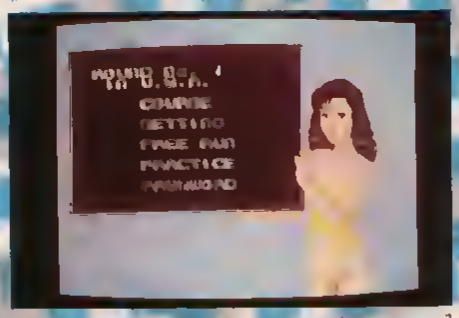
Vous devez d'abord choisir votre voiture et le nombre d'années d'expérience de votre équipe. C'est fait ? Après une petite animation, une charmante dame vous montre les options.

Vous pouvez courir immédiatement, mais je vous conseille de modifier d'abord votre bolide pour l'adapter à votre style de conduite. Volant, suspensions, ailerons, freins, pneus et vitesse, on peut tout paramétrer dans F1 Circus et ce n'est pas désagréable du tout. Tenez, si vous aimez speeder, essayez donc de baisser les ailerons au maximum. Vous ne serez pas déçu. Par contre n'oubliez pas de compenser par des pneus adhérents, pour éviter de quitter la route à chaque virage. Moi j'ai choisi un genre plus tranquille avec des ailerons à 60 degrés et des pneus qui collent à l'asphalte.

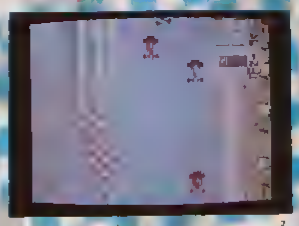
Pensez aussi au temps : si la météo annonce de la pluie, il va falloir assurer au maximum sur l'adhérence. Ca y est, la voiture de vos rêves est prête ? Alors, let's go !



1



2



3

AAAH ! CA VA VITE !

Comme vous êtes courageux, on ne choisira pas le mode entraînement. Allons direct en championnat. Bien sûr, pour concourir avec d'autres voitures, il va falloir prouver votre valeur en effectuant un temps correct, lors des deux tours de qualification.

Et là, c'est la claque ! Le scrolling, ma mère, comme il est rapide ! Vous vous souvenez du défilement d'écran au début de Gunhed ? ou de Superstar Soldier ? Et bien, c'est la même magie et elle dure pendant tout le jeu. Avec une animation pareille, pas de problème pour rentrer dans le jeu. Pour varier les plaisirs, des pannes vous mettent des bâtons dans les roues et des parcours différents vous sont proposés.

Le principal défaut de F1 Circus vient de ses qualités : sa vitesse et sa complexité le rendent parfois décourageant. Mais, sa réalisation béton et son mélange intelligent d'action et de stratégie en font un jeu suffisamment attrayant pour qu'on s'y accroche. Moi, j'aime, surtout que ça change des shoot'em'up. ■

Iggy Prost

1- Choisissez votre option
2- Faites les sélections techniques sur votre voiture
3 Les Ferrari portent en tête

75%

EN RESUME

F1 CIRCUS de NICHIBUTSU

- Console : NEC PC ENGINE
- Genre : Simulation sportive
- Graphisme : 65 %
- Son : 65 %
- Durée de vie : 85 %
- Player Fun : 80 %

COBRA TRIANGLE

Le Cobra est un hors-bord. Le Triangle n'est pas celui des Bermudes, mais une série d'épreuves durant lesquelles vous devrez notamment affronter un gigantesque monstre marin.

Le jeu commence par une course folle de hors-bord. Vous vous déplacez en gardant le doigt appuyé sur le bouton B du paddle, et en changeant de direction grâce à l'étoile. Au début, on galère un peu, et on se cogne souvent sur la berge (ce qui fait perdre des points de vie). Le bouton A est, lui, consacré au tir, ce qui est bien pratique pour dégommer les hors-bord adverses qui font tout pour vous ralentir.

RAMASSEZ LES PODS

Cobra Triangle n'est pas un jeu qui colle au plafond dès la première partie. Normal, il devient surtout intéressant lorsque l'on améliore les possibilités de son hors-bord.

Pour cela, amassez les pods rencontrés en route. Chaque option équivaut à un certain nombre de pods, et est affichée sur votre tableau de bord. Lorsque l'une d'elles clignote, appuyez sur Select pour en bénéficier.

LES OPTIONS DE PUISSANCE

Il y a en a cinq. Le turbo améliore les accélérations. Le speed, comme son nom l'indique, la vitesse. Il y a aussi deux tirs méga puissants (Fire et Missile).

Le monstre marin en action !

Déjà, avec ces quatre merveilles, on est blindé pour affronter les épreuves prise de tête. La dernière option est un champ de force momentané, à ne sélectionner qu'en cas de coup dur (pour dégommer le monstre marin, par exemple).

DES TABLEAUX TRES VARIES

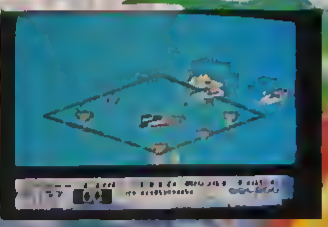
Les épreuves se suivent mais ne se ressemblent pas. Certaines sont d'une incroyable facilité (le déminage, la course). D'autres, comme les concours de tir, ne servent qu'à ramasser bonus et pods.

Restent les épreuves prise de tête. Apprêtez-vous ainsi à galérer pour passer celle du Gardien du Peuple. L'objectif est de protéger une dizaine de nageurs en péril. Même chose pour les Chutes d'eau, où il faut à la fois éviter des tourbillons meurtriers et ne pas rater les tremplins mouvants permettant de sauter par delà les chutes. Crampes nerveuses garanties.

DONC...

C'est évident, Cobra Triangle n'est pas le meilleur jeu Nintendo disponible sur le marché. Mais il est un des rares du genre sur console Nes. Et il est finalement bien sympathique, mélangeant pour le plaisir sport et combats. ■

Matt Murdock



Jetez votre hors-bord ennemi, "embarquer les nageurs.

72%

EN RESUME

COBRA TRIANGLE de NINTENDO

- Console : NINTENDO NES
- Genre : Simulation sportive et shoot'em'up
- Graphisme : 75 %
- Son : 74 %
- Durée de vie : 78 %
- Player Fun : 77 %

N'hésitons pas à le dire, ... elle est tout simplement parfaite

"Cette machine d'arcade dans un boîtier de console est, de très loin, ce qui se fait de mieux dans le genre..."

TILT

"Mieux que la Neo Geo, j'y crois pas..."

JOYSTICK

SNK

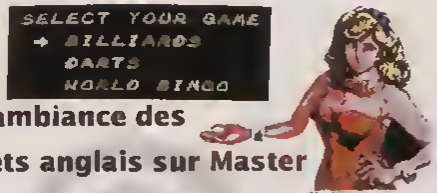
IMPORTATEUR ET DISTRIBUTEUR

GUILLEMOT INTERNATIONAL

TEL : 99.08.90.88 FAX : 99.08.94.17 TELEX : 740571

Parlour Games

Avec une compilation de fléchettes, billard et bingo, retrouvez l'ambiance des vieux troquets anglais sur Master System... God save the Queen !

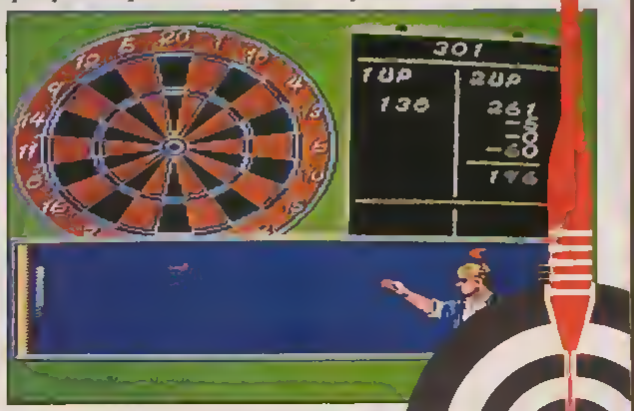


Choisis ton camp camarade !

Des trois épreuves, les fléchettes sont, sans conteste, la plus réussie de Parlour Games. Le jeu se joue sur une cible de type 'part de gâteau'. Chaque part vaut un certain nombre de points (de 1 à 20), le centre 50 et son contour 25. Trois sortes de parties possibles : le 301, le 501 et le mode 'around the clock'.

Dans les deux premiers cas, votre score sur une série de trois tirs est déduit du chiffre de départ. Le premier arrivé à zéro a gagné ! Dans le mode'around the clock' il faut faire de 1 à 20 dans l'ordre. Il est conseillé de jouer à plusieurs pour profiter au maximum du Player Fun. La jouabilité est excellente, on vise, on règle la force du tir ainsi que sa hauteur et le coup part sans retenue aucune.

La précision est l'un des atouts majeurs. Après quelques coups dans le mur on se prend au jeu et vise au pixel près. Le premier qui craque a perdu la partie !
Player Fun : 88 %

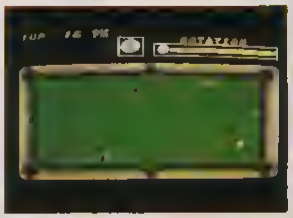


Pour devenir une vraie flèche (comme Matt !)

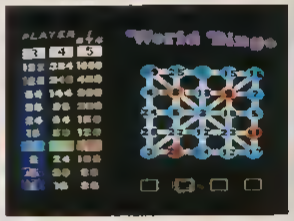
BOULIMIQUE !

La partie de billard américain est moins "attractive", mais reste jouable. Les graphismes sont pauvres et la précision très moyenne. Trois styles de billard sont présents : Nine ball, Five ball et rotation. Seul point fort, son système de jeu est vraiment très simple ; on donne le point d'impact de sa boule, la direction, l'effet, la puissance du tir et le tour est joué. L'animation des boules est très propre. M'enfin bon, on reste un peu sur sa faim, d'ailleurs je retourne aux fléchettes !
Player Fun : 56 %

Et je gardais le plus mauvais pour la fin : le bingo ! Alors là, c'est carrément la Bérézina ! Le bingo consiste en une feuille de nombres. A chaque tour de jeu, un chiffre est tiré sur un jackpot. S'il figure sur votre feuille, il faut le placer de façon à remplir des zones complètes. Les graphismes sont inexistants, la jouabilité absente et le jeu est ringard au possible.
Player Fun : 45 %.



Un billard [illegible] moyen



Fermez les yeux, le bingo est nul

L'ADDITION, S'IL VOUS PLAIT !

La note sera plutôt salée ! Sur les trois épreuves de Parlour Games, seules les fléchettes tirent vraiment leur épingle du jeu. Le billard n'est là qu'en amuse-gueule et le bingo peut être sucré ! Les graphismes des trois jeux ne mettront personne en appétit. Quant à la musique, elle est difficilement supportable au bout d'une heure de jeu ! Bref pour une cartouche à 300 balles, c'est un peu léger.. ■

Crevette, l'ami des petits

60%

EN RESUME

PARLOUR GAMES de SEGA

- Console : SEGA MASTER SYSTEM
- Genre : Bar's em up
- Graphisme : 58 %
- Son : 60 %
- Durée de vie : 70 %
- Player Fun : 63 %

BUDOKAN

Enfilez votre kimono, procurez-vous un manuel de Zen et recueillez-vous. Budokan est arrivé sur Megadrive.

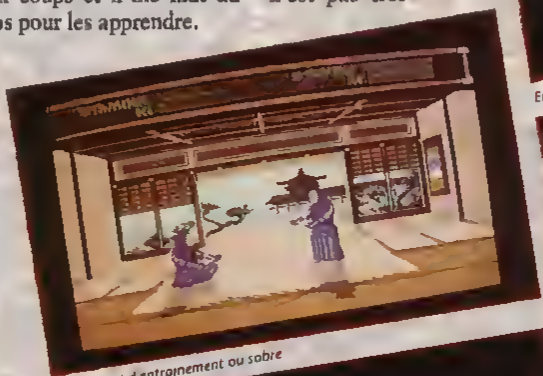
Autrefois, j'étais un homme violent. Rien ne m'éclatait davantage que ces parties de Double Dragon, où je pouvais exploser des loubards à coup de pied, avant de leur écraser une batte de base-ball sur le crâne. Mais maintenant, ce temps-là est révolu. J'ai découvert Budokan et le vrai sens des arts martiaux m'est apparu.

LA SPIRITUALITE

Les arts martiaux ne sont pas des sports de combat comme les autres. Le but n'est pas de mettre votre adversaire K.O. à tout prix mais de faire les plus beaux enchaînements possible, et d'atteindre une certaine maîtrise de soi.

Mon entraînement commence au dojo. Là, je peux choisir la discipline que je souhaite apprendre. Karaté, nunchako, combat au bâton (bo) ou au sabre (kendo), le choix est largement suffisant.

Peu sûr de moi au début, je préfère m'entraîner dans le vide. Par une combinaison des commandes de direction et des boutons de tir, je réalise les principaux coups. Evidemment, tout est réel ici : pas question d'accomplir un triple saut périlleux avant de donner un coup de pied, par exemple. Il existe de nombreux coups et il me faut du temps pour les apprendre.



Un combat d'entraînement au sabre

Nunchaku contre sabre

Je m'oppose alors à trois combattants de force progressive, que me propose mon maître. C'est déjà beaucoup moins facile. Une fois les arts martiaux maîtrisés, j'aurais pu affronter un copain. Mais étant seul, je décide de coocourir avec des adversaires gérés par l'ordinateur. Chacun a sa manière de combattre et, pour varier les plaisirs, il est possible de mélanger les arts martiaux. Ainsi, rien ne m'empêche d'utiliser un nunchako contre un karatéka.

LA COMPLEXITE

Budokan ne s'adresse pas à tout le monde. Si la seule chose qui vous branche est l'arcade, laissez tomber. Deux choses vont vous écoeurer. Primo, la prise en main n'est pas très rapide : il faut du temps avant de dominer les commandes. Secundo, la réalisation n'est pas vraiment au niveau des capacités de la Megadrive. En particulier, le son et l'animation sont plus lents que ce qu'on a l'habitude de voir sur cette console. Personnellement, je trouve que c'est cohérent avec l'esprit du jeu, mais c'est vrai que les dingues d'action risquent de ne pas accrocher.

Par contre, si comme moi, vous aimez les jeux complexes et riches, cette cartouche vous fera craquer. En tout cas, moi j'adore ■

Iggy San

En compétition vous pouvez choisir votre art martial

Très efficace le coup de pied sauté

88%

EN RESUME

BUDOKAN de ELECTRONIC ARTS

- Console : SEGA MEGADRIVE
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 80 %
- Son : 70 %
- Durée de vie : 90 %
- Player Fun : 75 %

GAIN GROUND

Lorsque nous avons vu Gain Ground pour la première fois, c'était sous forme de version non finie, destinée à la Megadrive. Nous n'avons pas été gagnés par l'enthousiasme. Cette version Master System confirme nos craintes.

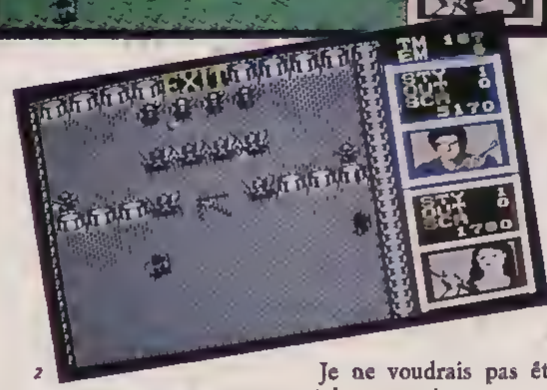
Gainground est un jeu de type commando, c'est-à-dire que vous dirigez un personnage vu de dessus, qui doit détruire des tonnes d'ennemis agressifs.

VOYAGE DANS LE TEMPS

Mais cette fois, on ne vous envoie pas au fin fond de la jungle asiatique. Non, non, c'est dans le passé qu'il faudra accomplir vos exploits. Le jeu commence en effet à l'époque préhistorique et il faudra remonter le temps jusqu'à l'époque actuelle. Evidemment, les adversaires changent en fonction de la période traversée.

La seconde originalité vient ici du fait que vous ne dirigez pas un seul guerrier, mais une équipe. Vous pouvez en effet choisir votre combattant parmi plusieurs, aux caractéristiques et au look différents. Cela va de l'homme des cavernes au ninja. Que celui qui voulait me demander ce que vient faire un ninja à l'âge de pierre se taise : je ne sais pas quoi lui répondre. Chaque aventurier, outre son tir normal, dispose d'une arme secrète qui lui est propre. Le soldat, par exemple, envoie des grenades. Assez pratique pour déloger les ennemis qui traînent dans des coins. L'astuce consiste donc à choisir le personnage le mieux adapté à chaque situation.

1



2

1- choisissez votre personnage
2- A deux c'est encore mieux
3- Sympa le monstre non ?

L'ENNUI S'INCRUSTE

C'est à deux joueurs que Gain Ground trouve toute sa dimension. Le combattant est alors épaulé par une combattante, dirigée par le second joueur. Cela apporte un plus au jeu, puisqu'il faut coordonner l'action des personnages.

Je ne voudrais pas être méchant, mais cette cartouche ne m'a vraiment pas botté. Pourtant, j'aime bien les softs type commando, mais Gain Ground souffre de défauts assez gênants.

D'abord, l'action se traîne, ensuite l'animation n'est pas terrible. Elle est lente et souvent confuse. Les graphismes ne sont pas nuls mais pas géniaux non plus, ce qui ne rattrape rien. C'est vrai qu'à deux, on s'amuse davantage mais, au bout de quelques parties, l'ennui arrive et s'incruste. A mon humble avis, il existe trop de jeux valables sur notre bonne vieille Master System et il en arrive trop d'excellents (voir dans les pages "stop info") pour que vous perdiez votre temps et votre argent avec Gain Ground. ■

Iggy

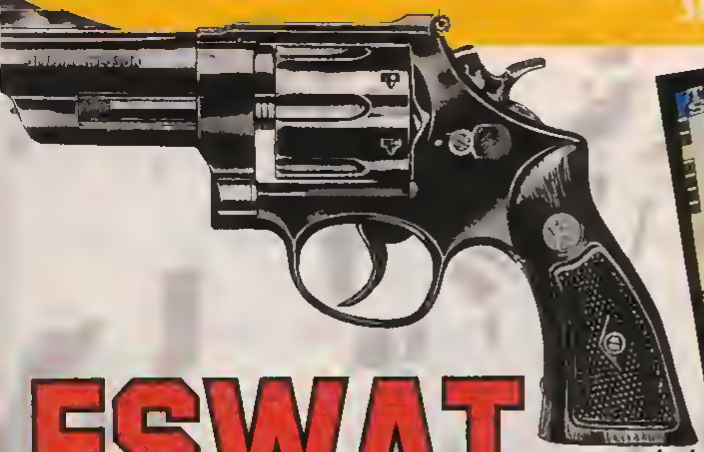
3

61%

EN RESUME

GAIN GROUND de SEGA

- Console : SEGA MASTER SYSTEM
- Genre : shoot'em'up
- Graphisme : 60 %
- Son : 75 %
- Durée de vie : 70 %
- Player Fun : 68 %



Le boss du dernier niveau

ESWAT

C'est un flic, musclé, qui tire plus vite que son ombre. Il est protégé par une armure ultra sophistiquée, et combat le crime au sein de l'unité Eswad !

C'est Robocop ? Presque. Un héros qui n'a qu'un seul but : tirer sur tout ce qui bouge, et abattre le maximum d'ennemis jusqu'au Boss final. On passe aux détails !

LE COUSIN DE ROBOCOP

Eswat rappelle la première version de Robocop (sur borne d'arcade). Vous vous déplacez horizontalement sur fond de décors urbains dégliogués, tout en ayant la possibilité de sauter et de tirer (en diagonale, en l'air...). Il y a 5 niveaux, tous divisés en 2 parties, chacune d'elles finissant par un boss de fin de niveau.

OU EST PASSEE MON ARMURE ?

Au départ, vous commencez sans armure. Vos points de vie risquent donc de fondre à une allure vertigineuse, sous les tirs adverses. Ce n'est qu'au second stage que vous allez pouvoir revêtir l'armure de combat. Chaque fois que vous êtes touché, vous en perdez une partie, jusqu'à ce qu'elle disparaisse totalement.

Tirez sur le punk, pas sur l'otage

Robo... Heu non Eswat et sa super armure.

ENUMERATION DE VILAINS

Eswat reprend tous les clichés des jeux de combat. On est en terrain connu, jugez plutôt sur ces quelques exemples d'adversaires rencontrés en route : tireurs embusqués derrière les fenêtres, attaquants juchés sur des mobylettes volantes, barbares armés d'une hache, amazones ninjas formées au Temple de Shaolin, punk courageux armé se cachant derrière une otage, machines tirant dans tous les sens, têtes de mort en métal tournoyant dans les airs... Stop ! Ah, si, juste un petit dernier ! Goldorak, qui vient même vous agresser, probablement dans le but de récupérer son armure que vous lui avez piquée.

VILAINS PARTY

Oui, c'est vrai, la fine fleur des vilains des jeux vidéo s'est

Chaud devant !

donnée rendez-vous sur Eswat. Et ils se font une super fête. Le seul problème, c'est que le joueur, lui, ne participe pas vraiment à cette party de sprites héroïques. Il joue, extermine à tout va (ce qui semble faire plaisir aux vilains, puisqu'ils sont prêts à recommencer sur simple pression du bouton Start), et termine le jeu sans même s'en apercevoir !

C'EST DEJA FINI ?

Vous l'aurez compris, Eswat est très facile. D'autant plus qu'il propose un Continue infini. Ce qui est, à mon humble avis, une erreur. Et malgré ses décors sympathiques, et ses horribles de fin de niveau, intéressants, je me contenterai de le conseiller aux néophytes du jeu de baston sur console. ■

Matt Murdock

64%

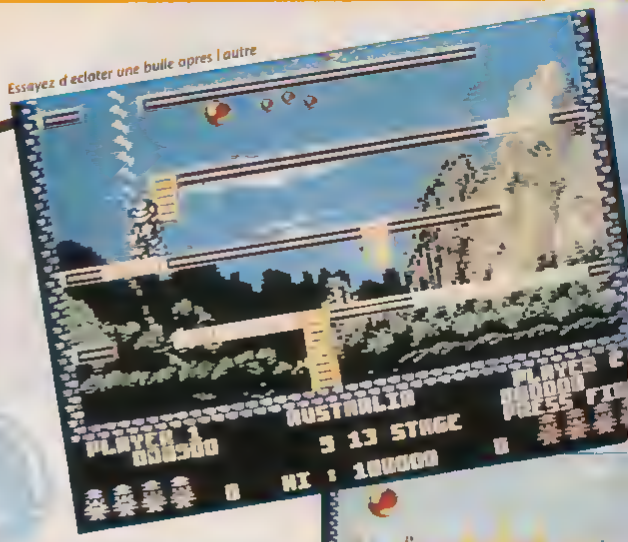
EN RESUME

ESWAT de SEGA

- Console : SEGA MASTER SYSTEM
- Genre : Shoot'em'up
- Graphisme : 70 %
- Son : 70 %
- Durée de vie : 45 %
- Player Fun : 60 %

PANG !

Un jeune aventurier nippon (ni mauvais, d'ailleurs) décide un jour de faire un grand voyage autour du monde. Mais chaque fois qu'il débarque quelque part, de gros ballons multicolores lui foncent dessus, menaçant de l'écrabouiller ou de le réduire à l'état de planchette... japonaise.

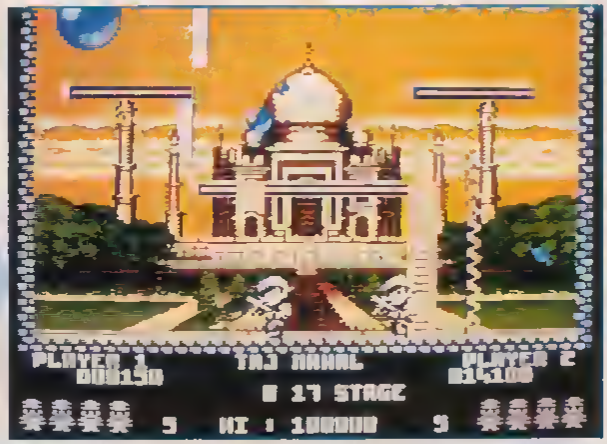


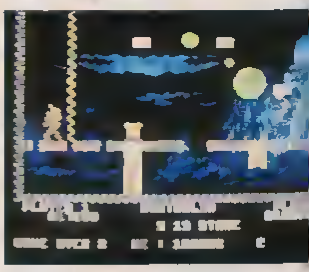
Essayez d'éclater une bulle après l'autre

Une fois touchées les bulles se divisent en deux

Jouer à deux, c'est mieux !

Toute plaisanterie mise à part, Pang est l'adaptation de la célèbre borne d'arcade du même nom. Pour ceux qui ne la connaissent pas, quelques précisions se montrent utiles.




Pang by night

DANS PANG, AH, Y'A DES BULLES

Le voyage de notre ami comprend 17 étapes, dont la première est le mont Fuji (au Japon, faut-il le préciser ?) Dans un décor qui pourrait être tout droit sorti des studios d'Hollywood, le héros se déplace de droite à gauche dans les limites de l'écran. Son objectif est d'éviter de se trouver sous l'énorme ballon rouge qui rebondit çà et là et qui ne doit pas le toucher.

Pour se défendre, il peut tirer avec une arme qui déploie une espèce de long pas de vis jusqu'en haut de l'écran. Si le ballon est touché par le pas de vis, il se sépare en deux ballons de taille inférieure, qui rebondissent moins haut. Si l'un d'eux est touché à son tour, il se scinde en deux petites billes qui, lorsqu'elles sont elles-mêmes touchées, disparaissent de l'écran (c'est pas trop tôt !). Ce qui revient à dire que pour se débarrasser d'un ballon, il faut exploser quatre petites billes.

L'UNION FAIT LA FORCE

Comme dans tout bon jeu d'arcade qui se respecte, les choses se compliquent rapidement. C'est tout d'abord le nombre de ballons qui augmente, puis l'apparition de murs ou de plates-formes sur lesquels on monte grâce à des petites échelles, mais qui ne facilitent pas vraiment les déplacements, ou encore la visite de petites bébêtes qui vous empêchent de tirer. D'un autre côté, certains ballons libèrent des armes spéciales et des bonus sur lesquels il suffit de passer pour les ramasser.

Chaque étape comporte trois stages (le jour, le crépuscule et la nuit) de difficulté croissante, et avec vos six vies du départ, vous risquez rapidement de ne pas arriver au terme du voyage. Sauf si vous trouvez un pote pour jouer avec vous : à deux, c'est bien connu, on est toujours plus fort.

Avec d'excellents graphismes et une animation irréprochable, Pang a toutes les qualités d'un super jeu d'arcade. ■

Soizoc

85%

EN RESUME

PANG ! de OCEAN

- Console : AMSRAD GX 4000
- Genre : Adaptation de borne d'arcade
- Graphisme : 88 %
- Son : 75 %
- Durée de vie : 90 %
- Player Fun : 80 %

On ne touche pas à ma console de jeux AMSTRAD !

Nouvelle console de jeux Amstrad

GX 4000

Branche ta nouvelle console Amstrad GX 4000 sur ta télé. Te voilà propulsé dans le monde merveilleux des jeux sur Amstrad. Des jeux au graphisme exceptionnel, avec un son à te couper le souffle !

La GX 4000, c'est une nouvelle génération de consoles. En plus de son look d'enfer, ses performances sont éclatantes : 64 Ko de mémoire, un son dément, 32 couleurs parmi 4096, une technique qui assure un max. Des tas de jeux sont déjà disponibles sur cartouche.

990F TTC*

Pour tout savoir sur la GX 4000 Amstrad, tapez 3615 code Amstrad, et lisez Amstrad Cent Pour Cent dans tous les kiosques.

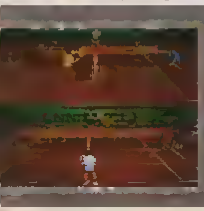
* Prix public généralement constaté

Elle est d'enfer

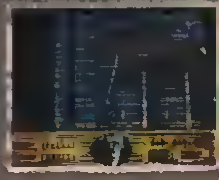
Amstrad et plein de nouveautés vont encore arriver.

Et en plus, le jour où tu voudras évoluer vers un micro-ordinateur Amstrad 464 Plus ou 6128 Plus, tu pourras garder tes cartouches puisqu'elles sont compatibles avec ces micro-ordinateurs.

La nouvelle console de jeux Amstrad GX 4000 est livrée complète, avec ses 2 manettes de jeux, le cordon de raccordement à la prise Péritel, et un jeu de simulation de course automobile - Burnin Rubber - sur cartouche.



AMSTRAD



NAVY SEALS

C'est le big débarquement sur Amstrad. Tout comme Robocop 2, Navy Seals est un jeu de plate-forme et de tir d'une grande beauté, et d'une difficulté à faire frémir le plus courageux des lecteurs de Player One.

Premier niveau. Je tue un premier terroriste, fais quelques pas... Pan ! Je meurs. Je recommence, saute une caisse... Pan ! Je remeurs. Haine, haine !

NON, PAS LE MOT NAVY !

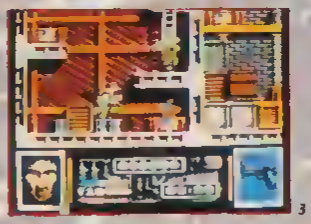
Ceux qui avaient déjà tâté des jeux sur ordinateur avant de vénérer les consoles, savent que les Espagnols sont des grands pros de la Difficulté. Pourtant le mot Navy, contenu dans le titre de cette adaptation de film, aurait dû nous mettre la puce à l'oreille. Navy Moves est en effet l'un des jeux les plus difficiles, jamais sorti sur Amstrad CPC.

VOUS AVEZ UNE SECONDE POUR FINIR LE JEU

Vous me direz, la difficulté a du bon. Quand on voit qu'E-Swat (sur Sega, testé dans ce même numéro) se finit en deux temps trois mouvements, il y a de quoi être frustré. Mais alors là, un jeu comme Navy Seals, il faut le voir pour le croire. Vous en aurez pour votre argent ! Non seulement vous devrez galérer des heures (que dis-je, des jours !) pour abattre certains adversaires, mais en plus, horreur absolue, Le Temps Est Compté. C'est-à-dire que si vous vous plantez en escaladant une échelle sous les feux adverses (vous échappez aux balles au pixel près), vous pouvez être sûr que s'affichera sous vos yeux, cette phrase fatidique : Out Of Time. Haine, haine !

MAIS C'EST JOLI TOUT CA !

Le but du jeu est d'amorcer des bombes, tout au long des six niveaux d'enfer. Vos soldats tirent, rampent, grimpent sur des caisses, mais peuvent aussi s'accrocher à la force de leurs bras le long de la rampe et monter à l'étage supérieur. On trouve en route des armes plus sophistiquées que le fusil de départ, et ce en tirant dans certaines des caisses rencontrées en chemin.



GRIMPER ET TIRER

Chacun des six niveaux offre de nouveaux types de décors. Dans le deuxième (the Radio Tower), vous trouverez un laser qui fera des ravages, et vous vous baladerez d'étage en étage dans un ascenseur malheureusement bien peu protégé. Dans le quatrième, par contre, il vous faudra faire preuve d'un grand talent de grimpeur. Quant au dernier, il s'agit des rues de Beyrouth, et les décors y sont superbes, en espérant que cette remarque vous donne envie de persévérer pour finir Navy Seals.

RESULTAT ?

Esthétiquement, Navy Seals est une réussite (ces ombres !). Les couleurs sont superbes. En plus, on peut qualifier ce jeu de réaliste, car la guerre n'est définitivement pas un shoot'em'up, et dans la réalité, on y meurt autant qu'on y tue ! ■

Matt "Haine" Murdock

1-Posez les bombes sous la menace des terroristes

2-Le 6e et dernier niveau, admirez la finesse des graphismes

3-Dur, dur de passer entre les balles.

84%

EN RESUME

NAVY SEALS de OCEAN

- Console : AMSTRAD GX 4000
- Genre : jeu de combat
- Graphisme : 90 %
- Son : 88 %
- Durée de vie : 99 %
- Player Fun : 80 %

QUAND VOTRE SURVIE EST EN JEU...

BATTLESTORM ™

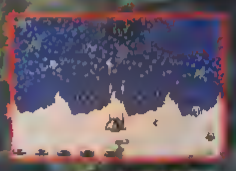
L'ULTIME SHOOT'EM UP

AMIGA
ATARI ST/STE
PC/PS
AMSTRAD CPC/PC
GX 4000
SPECTRUM
C 64/C 64 GS

Revenant des confins de l'univers, vous découvrez que votre planète a été détruite par une coalition d'Aliens. Vous jurez alors de venger les vôtres. Après une longue traque, vous les avez enfin retrouvés : l'heure de la vengeance a sonné.
Votre objectif : les BATTLESTORM, véritables Léviathans de l'espace qui abritent les responsables de la destruction de votre planète. Ils ont décimé votre peuple, maintenant ils doivent payer!!!

- JOUABILITÉ D'ARCADE
- RAPIDITÉ EXCEPTIONNELLE
- SCROLLING MULTI-DIRECTIONNEL
- 50 IMAGES/SECONDE
- 8 MONDES DIFFÉRENTS
- ARMES ET BONUS

3615 TITUS



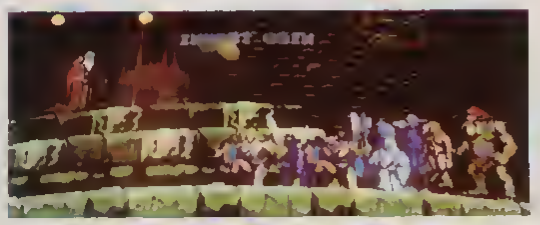
98 ter Avenue de Versailles 93220 GAGNY - Tél.: (1) 43 [illegible]

L'ARCADE DEPASSE L

Vous l'avez voulue, vous l'avez ! Player One est heureux de vous proposer sa première rubrique sur les bornes d'arcade. Tous les mois, Wonder Fra vous fera découvrir sa sélection des meilleures nouveautés. Un must !

MAGIC SWORD HEROIC FANTASY

de CAPCOM



Magic Sword, les amis de mes amis sont mes amis

"Toujours plus fort", telle doit être la devise de Capcom, qui nous sort de derrière les fagots, un jeu pas piqué des hannetons.

Ici, ce n'est pas 10 ni 20 ni 30, même pas 40, mais bien 51 dans l'eau, euh, **tableaux fabuleux** qui nous sont proposés. Drokmar, un démon de la pire engeance, a découvert l'arme magique, et du haut de sa tour, essaye de ramener les ténèbres sur terre. C'est vous qui allez l'en empêcher !

Le premier tableau a lieu dans la campagne où fantômes, ours et squelettes perturbent votre parcours vers la tour du diable et ses 50 étages. Ensuite l'action se déroule entièrement dans cette tour dont il vous faudra gravir tous les étages, avant d'affronter Drokmar. Malgré un grand nombre de niveaux, ceux-ci sont très variés et ne se répètent quasiment pas. Certains tableaux de lave rendent même l'impression de chaleur en faisant trembloter les décors, ce qui est "**du jamais vu**", et le décor du level final bouge de façon sinusoïdale. Autre nouveauté, vous pouvez délivrer vos amis, le dernier arrivé vous suit et vous aide dans votre quête. Chacun d'eux possède un tir différent et je vous conseille de garder l'amazone. Bien sûr, des objets sont aussi à récupérer (nourriture redonnant l'énergie, coeur augmentant la puissance du tir, etc.) sur les ennemis, après leur mort, ou cachés dans des coffres. Un seul reproche à ce jeu fantastique : la gestion de l'énergie qui décroît toutes les 30 secondes et vous oblige à speeder pour récupérer les bouffes. Heureusement vous pouvez commencer à des niveaux éloignés (33e maximum) et voir la fin en mettant moins de thunes, mais en ratant des tableaux. Sur ce, une recommandation : attention, chef-d'oeuvre !

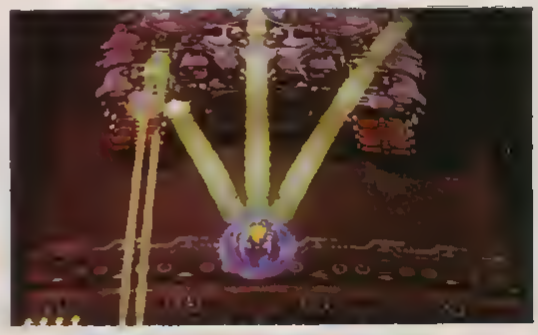
OUT ZONE

de TOAPLAN

Vous atterrissez en catastrophe sur une planète ennemie, afin de détruire la base secrète des extraterrestres.

A partir de ce scénario très banal, **Toaplan** nous sort un jeu très prenant et très riche. Votre personnage se balade suivant un scrolling vertical dans des décors futuristes, son équipement de survie sur le dos. Des caisses disséminées dans le parcours vous permettent soit de vous revitaliser, soit de changer votre tir. Il y a deux tirs de base : le laser multidirectionnel et le tir triple en éventail. Il faut donc choisir le bon tir suivant le type de parcours.

D'autres options sont disponibles en détruisant les ennemis rouges. Ils laissent soit une bombe, soit un P augmentant la puissance du tir, soit un pouvoir spécial allant de l'augmentation de la barre



Une bulle d'energie protectrice pour affronter le méga tank dans Out Zone.

■■ A noter aussi les sorties de **Parodius** de Konami, un shoot them up fou qui est une parodie Megadrive mais avec une vue en 3D ■■ **Trog** de Bally Midway est un Pacman revu et corrigé c rare, et en français s'il vous plaît ■■ **Carrier Airwings** est le dernier Capcom et la suite de US Dragon Spirit de Namco et **Kengo**, la suite de Ninja toujours Spirit de Irem.

ES BORNES

d'énergie à la superball, une arme extrêmement efficace et destructrice. Graphiquement superbe, ce jeu est servi par une animation très fluide et un bon scrolling différentiel vertical.

Seul reproche : à quelques rares endroits le jeu est ralenti, mais cela n'est pas gênant. De plus, la variété des tableaux et la difficulté bien dosée, assurent un intérêt et une bonne jouabilité à Out Zone.

PIT FIGHTER

d'ATARI

Ce jeu est un jeu de baston, et avant tout je dois le dire, je n'aime pas, j'exècre, je hais, j'abhorre les jeux de baston.

Si je chronique celui-ci, c'est que d'une part il est complètement novateur techniquement, et d'autre part il fait un véritable carton dans toutes les salles parisiennes. Comme quoi je ne comprendrai jamais mes contemporains.

Le thème en est le suivant, Buaz le lutteur, Ty le champion de kick boxing et Kato le karatéka sont inscrits au tournoi d'un sport d'un nouveau genre, qui fait fureur dans les bas-fonds de la ville. Le but ultime est de défaire le guerrier masqué. Les ennemis sont classiques pour ce type de jeu : du gros balourd aux sbires bardés de cuir, en passant par les femmes fatales à talons aiguilles. Chacun des trois personnages proposés dispose de trois coups communs : coup de poing, coup de pied, saut avec des combinaisons spécifiques à chacun.

Côté technique, j'arrive à l'aspect novateur du jeu. Tout, du décor jusqu'aux sprites est réalisé en images digitalisées (images réelles reprogrammées par ordinateur) ce qui donne un effet particulièrement réaliste au jeu. De plus, un zoom existe, qui rapproche ou éloigne les opposants suivant les situations. Voilà pour Pit Fighter, les spécialistes du genre apprécieront, moi pas.

Des superbes images digitalisées pour Pit Fighter

RACE DRIVIN'

d'ATARI

Race Drivin' est la suite de **Hard Drivin'**, le fameux simulateur de conduite d'Atari.

Côté innovation, vous avez maintenant le choix entre trois pistes plus folles ou éprouvantes les unes que les autres. La première, original track, est celle de Hard Drivin'. Vous empruntez soit le parcours rapide donc plat, soit les cascades, avec looping et saut. La deuxième, autocross track, est une course tout terrain. Enfin la dernière et la plus impressionnante,la super stunt track, où tunnels, virages relevés et loopings se succèdent à une vitesse folle. Les frissons sont garantis.

Le plus sidérant dans ce jeu est quand même le **réalisme de la conduite** qui donne franchement la sensation d'être aux commandes d'une véritable voiture. De plus, un raleni permet de revoir ses sorties de route, ainsi que ses scrashes.

Alors si vous avez l'âme d'un pilote, vous savez ce qu'il vous reste à faire. ■

Wonder Fra

"Race Drivin" de nouveaux circuits, ici le tout-terrain

le tout ce qui est sorti dans le genre ■■ **Moonwalker** de Sega est le même que celui sorti sur
mplètement délire ■■ **Air Inferno** de Taito est un simulateur d'hélicoptère de sauvetage, chose
Squadron ■■ D'autre part on attend avec impatience les sorties de **Dragon Saber**, la suite de

LA TELE ATTRAPE

La télé est certainement le média le plus diversifié, cherchant à capter l'attention d'un auditoire toujours plus large. Pour preuve, ces deux articles, l'un, les Tifous, du génial Franquin, s'adresse a un public bon enfant. L'autre, Twin Peaks, de l'inquiétant David Lynch, renouvelle complètement le genre du feuilleton télé à l'américaine...

Le poete et le fou

LES TIFOUS DE FRANQUIN

Les Tifous sont d'adorables petites créatures, hautes comme des noisettes, créées par Franquin, le papa de Gaston Lagaffe, qui vous présente ces nouveaux habitants du merveilleux pays des Dessins Animés.

"Mon travail consiste à fournir aux animateurs, des dessins leur servant de base pour chaque épisode. Ceci dit, ils ont du mérite car mes dessins sont vraiment très fouillés alors que le DA oécessite des illustrations épurées. Nous avons essayé d'apporter un peu de poésie aux enfants. Je ne regarde pas souvent la TV mais je n'ai vraiment pas aimé les DA japonais que j'ai vu. Je trouve que Goldorak et ses arrière-petits-fils vieillissent vite et sont dénués de sensibilité." Il est prévu de produire 78 épisodes des Tifous. Nous avons vu les 4 premiers qui nous oot déçu car trop "bébé" pour vraiment nous accrocher. Regardez-les quand même (le graphisme de Franquin est vraiment respecté) car ces boudchouyouyous pourraient bien tenir leurs promesses en grandissant.

Pour conclure, quelques paroles de Franquin à méditer : "Je ne suis pas du tout optimiste quand je regarde le comportement des hommes. Ce sont les grands destructeurs de la Nature. Les humains ne sont plus supportables. Les religions ont complètement échoué. Certains types ont des pin-up gravées sur les crosses de leurs mitraillettes, d'autres ont des croix. C'est le signe d'un raté effroyable. On ne peut plus adhérer à ces doctrines. Pour ma part, je veux continuer de dessiner le plus longtemps possible. Devant ma table à dessin, j'ai 13 ou 14 ans, mon enfance continue. Je m'amuse ! On ne s'amuse jamais assez durant son enfance. Pour moi, c'est un bonheur de dessiner."

Et c'est un bonheur pour nous de regarder vos dessins, Monsieur Franquin ! ■

Croquis de Bétnoir par Franquin.

■ ■ Les **Tifous** tous les mercredis à 10h30 dans **Samdynamite** (FR3) Une histoire des **Tifous** dans chaque **Spirou** avec des jolis dessins de Franquin

Innocents ou coupables

TWIN PEAKS : NE NOUS FIONS PAS AUX APPARENCES !

Incroyable ! Avec **Twin Peaks, David Lynch** renouvelle complètement le genre de la série télé. Il n'hésite pas à casser le sacro-saiot tabou des bons contre les méchants, et nous plonge dans un univers oppressant...

Twin Peaks : une petite ville accrochée au flanc des Rocheuses, où la vie est tellement paisible que, pour les habitants, le feu orange signifie encore "raleotir" et non "accélérer", comme partout ailleurs.

MEURTRE

Le meurtre de Laura Palmer, fille modèle d'un notable va révéler l'eovers de ce décor simple et sain. Peu à peu, les masques tombeot et oo se rend compte que Twin Peaks n'est pas du tout ce que l'on pensait... Au fur et à mesure que l'enquête progresse, le brouillard augmente ! Décidément Twin Peaks est vraiment étrange...

WILD TV

On pouvait craiodre que D. Lynch se soit conformé à l'uniformité trop souveot de mise à la TV. Il n'en est rien. Lynch continue à rechercher l'étrange dans le quotidien le plus anodin, poursuivant sa démarche de "Blue Velvet". A cet égard, Twin Peaks est un bel exemple d'univers codé, où rien o'est ce qu'il paraît. La recherche de l'identité du meurtrier n'est qu'uo prétexte pour une plongée dans une société perverse et malsaine.

LES AMERICAINS ASSOMMES

Twin Peaks a littéralement stupéfié les Yankees. Les spectateurs se demandent encore qui est qui, et ce que veut dire telle scène en apparence innocente ! Seul "Le Prisonnier" avait autant excité l'imagination des téléspectateurs !

INEDIT EN FRANCE : BOUH !

Evidemment, la série est inédite chez nous. On parle de La Cinq, mais rien n'est encore certain. Néanmoins, vous pouvez d'ores et déjà découvrir Twin Peaks et ses habitants en louant la K7 "Qui a tué Laura Palmer ?" (Warner), c'est-à-dire le premier épisode remonté par Lynch afin d'en faire un film autonome. Et n'oubliez pas d'ioonder La Cinq de demandes pour qu'enfin, ils nous passent cette série ! ■

Ino Ata

Gracias à Bronu et G-Gil.

Le FBI s'en mêle

■ ■ N'hesitez pas a inonder la Cinq de coups de téléphone pour qu'ils programment enfin **Twin Peaks.**

TOP 10

NINTENDO

1. TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
2. DOUBLE DRAGON II
3. SUPER MARIO II
4. THE ADVENTURE OF LINK
5. TETRIS
6. BATMAN
7. DRAGON BALL
8. BIONIC COMMANDO
9. LEGEND OF ZELDA
10. TRACK END FIELD II

Le Top 10 Nintendo est établi avec la collaboration de Nintendo France

SEGA

1. SHINOBI
2. DOUBLE DRAGON
3. AFTER BURNER
4. ALEX KIDD IV
5. PSYCHO FOX
6. RASTAN
7. CALIFORNIA GAMES
8. AERIAL ASSAULT
9. GOLDEN AXE
10. TENNIS ACE

Le Top 10 Sega est etabli avec la collaboration de Virgin loisirs

NEC

1. NINJA SPIRIT
2. BATMAN
3. OPERATION WOLF
4. RABIO LEPUS SPECIAL
5. FORMATION SOCCER
6. FINAL BLASTER
7. WORLD COURT TENNIS
8. W-RING
9. AERO BLASTER
10. GOLOMA SPEED

Le Top 10 Nec est établi avec la collaboration de Sodipeng

VITE À L'ASSAUT DES GRANDS SUCCÈS !
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
THE ADVENTURE OF LINK
EXCLUSIVEMENT SUR
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™
Console et accessoires pour 80 jeux passionnants

AMIGA - ATARI ST - PC / PS - AMSTRAD CPC / CPC+ / GX 4000 - C 64 - SPECTRUM

DICK TRACY

Cette Année Ils Veulent Sa Peau

PARTEZ SUR LES TRACES DU CELEBRE DETECTIVE DICK TRACY DANS CETTE ADAPTATION GENIALE DU FILM EVENEMENT!

LE JEU D'ACTION TIRE DU FILM

Mettez au pas la pègre qui a juré d'avoir votre peau. Traquez les truands à travers la ville. Méfiez-vous de leurs pièges, ils vous attendent tous au coin de la rue. Mettez fin a la carrière de Big Boy et de ses acolytes. Retrouvez les personnages et l'ambiance fantastique du film tout au long de ce jeu captivant.

UN JEU D'ACTION FANTASTIQUE

- 5 NIVEAUX VARIÉS
- TRÈS NOMBREUX TABLEAUX
- ANIMATIONS RAPIDES
- JOUABILITÉ EXCEPTIONNELLE
- MUSIQUES GENIALES
- DIFFÉRENTES ARMES

développé par

© The Walt Disney Company

TITUS 2: Tor avenue de [illegible] 93230 GAGNY